TZAR

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK!

Megérkezett a birodalomépítés nagyágyúja! RPG stílusú, fantasy alapú stratégiai játék, melyben a mágia is segítségedre lesz. Story alapú játékmenet, remekbeszabott grafika várja a leendő nagymestereket!

MAGYARORSZÁGI PREMIER!
CSAK A CD GAMES MELLÉKLETEKÉNT!

THE SIMS 2: UNIVERSITY

teljes guide

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

végigjátszás

PROJECT: SNOWBLIND

teljes guide

CD GAMES

+3 BONUSZ JÁTÉK:
- PLANE ARCADE
- AIR STRIKE
- INVASION

The SIMS 2 UNIVERSITY

MEGAGUIDE
- RÉSZLETES ELEMZÉS
- ÚJ JÁTÉKELEMEK ISM.
- ÉLETPÁLYA TERVEZÉSE
- DIPLOMÁS KARRIEREK
- TIPPEK-TRÜKKÖK

TELJES BONUSZ AKCIÓJÁTÉK

Wobbles

12 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Splinter Cell: Chaos Theory
- Freedom Force 2
- Project Snowbind
- Brothers in Arms
- Creature Conflict
- Street Racing S.
- The Bard's Tale
- Cossacks II
- Scrapland
- Still Life
- Driv3r

TELJES JÁTÉKOK:

Wobbles ▪ Stroke
Air Strike ▪ Plane Arcade
Tango Strike ▪ NeverNoid
Cave Story ▪ Ball Racers
Cool Dog ▪ Antz

DEMO, VIDEO:

Empire Earth 2 ▪ Stolen
Trackmania Sunrise ▪ Robots
Doom 3: Resurrection of Evil
Project: Snowblind

EXTRA AJÁNLATUNK:

VALVE SIMS 2 pack
X CODEC csomag
WINXP manager
UT2k4 Minesweeper
Web Design Toy

2005/2 - ÁPRILIS
ÁRA: 1195 FT

X 2 ÓRÁNYI MINŐSÉGI VIDEÓ

X 16 EXTRA MELLÉKLET OLDAL

X 2 HATALMAS SZUPER-POSZTER

VAN KIÚT A SZÜRKESÉGBŐL...

MAGYARORSZÁG EGYETLEN DVD MELLÉKLETES KONZOL LAPJA

A PLAY ZONE

100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-378-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

Sziasztok!

Mindig örömét leli az egyszeri újságíró, ha hazánk fiainak művét készül leteszteln, vagy éppen kipróbálni, hiszen sajnos manapság nem túl sok játék lát napvilágot hazai fejlesztőktől. Mostani számunkban épp ezért mindenképpen szerettünk volna beszámolni a Creature Conflict érkezéséről, amit meg is tettünk a CD GAMES stílusa szerint. Igencsak nagy cikk sikeredett az apró figurák harcából, így ezt és a giga SIMS 2 táblázatokat a CD-n találhatjátok meg.

Beszéljünk a teljes játékunkról, hadd dicsérjük egy kicsit, hiszen a Tzar megjelenésekor nagy kalap elismerést gyűjtött be a szaksajtótól a játékmenete, kidolgozottsága és nem utolsósorban remekbeszabott grafikája miatt. Ez utóbbi ugyan nem a manapság hódító 3D-s csoda, de ha meglátjátok, nagyon meg lesztek vele elégedve. Egyébként még egy info hiányzik a történet kerekségéhez, mégpedig az, hogy a fejlesztést bolgár csapat készítette, minden elismerésünk az övék ezért a remek játékért! Több apróbb, de annál szórakoztatóbb teljes program is helyet kapott a válogatásban, ilyen a Wobbles, mely az általunk eddig látott egyik legjobb fun multiplayer lövöldözős játék, a másik pedig a Plane Arcade, melyre csak koppanni fog az állatok.

A lap tartalmáról is essen egy kevés szó, itt van nekünk a pénz gyáros The Sims 2 sorozat első kiegészítője, az University, bekúszott a képbe a Splinter Cell legújabb részében zöld szemű Sam Fisher barátunk, és természetesen nem hagyhattuk ki a konzolon nem igazán brillírozó Driv3r PC-s verziójának kivesézését sem. Ha pedig mindezt kevesellnétek, akkor még megfejelhetjük a Still Life exkluzív végigjátszásunkkal, a Brothers in Arms gigacikkünkkel és a Cossacks II elemzésünkkel, hogy csak a nagyobb neveket említsük (meg persze a címlaptéma Project: Snowblind is itt van). Egyszóval remek a termés, tessék jóízűen fogyasztani…

IBDB

TARTALOM

Bemutatók

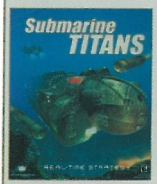
5 Stubbs the Zombie
6 Age of Empires III

Végigjátszások, Guide-ok

8 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
18 Freedom Force vs. The Third Reich
26 Still Life
36 Project: Snowblind
42 UEFA Championship League 2004-2005

46 Brothers in Arms: Road to Hill 30
52 The Sims 2: University
60 Cossacks II: Napoleonic Wars

66 Driv3r
74 Street Racing Syndicate
76 The Bard's Tale
78 Scrapland



A legrangosabb angol/amerikai játéklap, a PC GAMER megjelenésekor 80%-kal jutalmazta a Submarine Titans fejlesztőinek munkáját, ami a lap skáláján igen szép eredmény. Épp ezért nagyon várjuk már a real-time stratégiai játékot, mely három civilizáció konfliktusába csöppenti a játékost, ráadásul a víz felszíne alá. 3D-s terep, több mint 100 egység, fejlesztés és építgetés, mindez egy remek egészet alkotva landol majd nálatok, nem is oly sokára.

A következő számunk 2005. június 10-én jelenik meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Project: Snowblind

STUBBS THE ZOMBIE
IN "REBEL WITHOUT A PULSE"

Bár a téma korántsem étvágygerjesztő, a humoros megközelítés miatt valószínűleg érdemes lesz félretenni aggályainkat. A játék már a címében is poént rejt, hiszen a „Rebel without a Pulse" (Érverés nélküli lázadó) egyértelműen az 1955-ös James Dean-mozira, a „Rebel Without a Cause"-ra (Érvelés nélküli lázadó) utal. A mi hősünknek (ha pulzusa valóban nincs is), oka a lázadásra mindenképpen van. Edward „Stubbs" Stubblefielddel ugyanis sosem bánt kegyesen az élet. Egyike volt azoknak az utazóügynököknek, akik a '30-as évek elejének gazdasági válsága alatt kilátástalanul tengették életüket egy reményvesztett ország vándoraiként. A világháborús konjunktúrát, és az azt követő fellendülést Stubbs már nem élhette meg: 1933-ban, Pennsylvania államban brutálisan meggyilkolták, majd egyszerűen elfeledték.

A történet itt ugrik egy nagyot az időben, és máris 1959-ben találjuk magunkat. A helyszín földrajzilag nem változott, de látvány tekintetében annál inkább: az egykori pusztaság helyét most futurisztikus városka foglalja el, melyet Andrew Monday, egy megalomániás milliomos "álmodott való-ra". A kor legelőremutatóbb technológiai megoldásaira épülő település (név szerint Punchbowl) megnyitóját azonban előre nem látott esemény zavarja meg: egy rothadó hulla! A jó öreg Stubbs kel ki jelöletlen sírjából, s bosszúra (na meg agyvelőre) szomjazva kezd flangálásba. Innentől már csak rajtunk múlik, hogy az életében elnyomott kisembernek sikerül-e legalább halálában revánsot vennie az őt ért sérelmekért.

A játékban hősünket harmadik személyű nézetből irányíthatjuk. A megjelenítésért a Halo továbbfejlesztett motorja felel, így a belső helyszínek mellett méretes külső terepeken is garázdálkodhatunk – gyakorlatilag egy egész várost kapunk játszótérül. Nagy jelentősége lesz a környezet rombolhatóságának: jó horrorfilmes klisék szerint zombink áttörhet ajtókon, vagy ablakokon benyúlva is megragadhatja áldozatait. A szerencsétlenül járt élők némi agyelszívás után zombiként élednek újra, akiket Stubbs egy határozott fütty tentéssel magához is hívhat, így akár egész élőhalott sereget toborozhat maga köré. Erre szükség is lesz, hiszen a városka megálmodója, Mr. Monday sem ül a babérjain: kommandósok, különleges rendőri alakulatok bevetésével próbál véget vetni a holtak lázadásának. Ez persze nem könnyíti meg a dolgunkat, mert bár Stubbs közelharcban jeleskedik (különösen az ellenfél letépett végtagjait szereti fegyverként hasznosítani), a lőfegyveres rendőrökkel meggyűlhet a baja. Szerencsére egy különleges képessége ilyen esetekben is segítségére lehet: kézfejét magáról leválasztva előre küldheti, hogy az egy élő ember fejére akaszkodva átvegye a szerencsétlen delikvens fölött az irányítást, így akár saját társukat is a kommandósok ellen fordíthatjuk. Időnként lehetőségünk lesz járművek vezetésére is, noha ez egy zombitól (pardon, életileg retardálttól, © by Simpsons) meglehetősen szokatlan mutatvány. Az őrülten cinikus, keserű humorral átitatott öldökléshez befutott és feltörekvő rockbandák számai adják a tökéletes aláfestést. A soundtrack minőségét jelzi, hogy március közepétől külön is megvásárolható a külföldi lemezboltokban. Reméljük, a játék is hozza majd ezt a színvonalat, és akkor a nyárvégi uborkaszezon egyik érdekes színfoltja lehet.

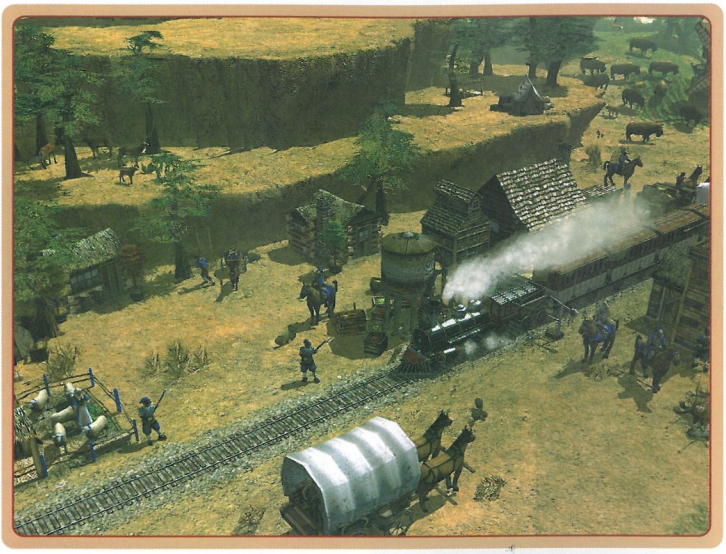
Immortal

Kezdetben vala a hősök korszaka a számítógépes játékok világában: amerikai kommandósként irthattunk őrült nácikat, bátor lovagként rontottuk a szörnyeket, űrpilótaként gonosz földönkívülieket. Később új szelek fújtak, s a hősök helyét az antihősök vették át. Autótolvajként rendőrök elől menekültünk, maffiaügyekbe keveredtünk, bérgyilkoltunk, megismertük az Erő sötét oldalát. Ám aki azt hiszi, ennél már nem süllyedhetünk mélyebbre, az nagyon téved: idén ősszel egy undorító, csoszogó, agyzabáló élőhalott rothadó, zöld bőrébe bújhatunk bele – már ha lesz gusztusunk hozzá.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Wideload Games**
- **Kiadó: Aspyr Media**
- **Megjelenés: 2005. ősz**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.stubbsthezombie.com**

AGE OF EMPIRES III

Elöljáróban kezdhetnénk azzal, hogy a program úgy tűnik, ugyanúgy bombasiker lesz, mint az elődei - ennek garanciája, hogy a készítő nem változik, azaz az Ensemble-nél dolgozó szorgos kezek gyúrják az új epizódot is. A tapasztalattal és a hozzáértéssel tehát biztosan nem lesz gond, és joggal reménykedhetünk abban, hogy az új játék minden tekintetben előrelépés lesz. De nézzük, mit is tudunk az AOE 3-ról.



- **CD Link:** Kégaléria
- **Fejlesztő:** Ensemble Studios
- **Kiadó:** Microsoft
- **Megjelenés:** 2005. november 1.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.ensemblestudios.com

Amióta csak bejelentették, hogy a nagysikerű sorozat új darabja megjelenik, nagyon kevés olyan stratégiát kedvelő játékossal találkoztam, aki ne várná izgatottan a megjelenés napját - mely persze még nincs túlságosan közel, de azért remélhetőleg az idén ténylegesen bekövetkezik. Akárhogyan vélekedjünk egyébként a kiadó mamutcég irodai szoftvereiről és operációs rendszereiről, meg a cégvezetés néhol igencsak furcsa és megkérdőjelezhető üzleti praktikáiról, azt el kell ismerni, hogy a Microsoftos főnököknek van orruk az üzlethez - és biztos, hogy a szerencse sem kerüli el őket. Annak idején ugyanis, amikor az MS betört a játékpiacra, az általuk támogatott Age of Empires igencsak felkavarta az akkor éppen gyengélkedő valós idejű stratégiai programok állóvizét, és sikere azóta is töretlen - jól jellemzi ezt a második rész (a hozzá kiadott kiegészítővel) és az utána megjelent, a sorból kicsit kilógó, ám ettól függetlenül ugyanannyira népszerű játék, az Age of Mythology, amely szintén megért egy bővítést. Várható volt tehát a folytatás, és íme, már úton is van!

Amivel elsőként szembesülhet mindenki, az a grafika. A mellékelt képek magukért beszélnek, és a neten elérhető többi bemutató kép is több, mint meggyőző. Nem is csoda, hiszen a játékkal kapcsolatos főnöki utasítás első mondata valahogy így hangzott: „Csináljátok meg az eddigi legszebb PC-s játékot!". Nos, láthatóan ebben nem lesz hiba, mert a játék motorja teljes egészében kihasználja a DirectX 9 és a 3.0-ás shaderek képességeit – ha más nem is, ez lesz az eddig megjelent legszebb stratégiai játék. A fejlesztői interjúkban olyan kifejezések hangoztak el, mint a „High dynamic range", mely még szebb fényhatásokat ígér, vagy az élethű vízeffektusokért felelős „Fresnel reflectance" - ha ez mond valakinek valamit... Ígérik még az FPS-ekre jellemző Havok engine rongybaba fizikáját (azaz a becsapódó löve-

dékek csak úgy szórják majd szerteszét a katonákat, az emberek szabályosan lebucskáznak a szétlőtt erődök falairól, vagy az

épületek ténylegesen az elemeikre esnek szét), meg szemkápráztató robbanásokat, és egyéb csodás effekteket, de a lényeg úgyis látható a bemutatott képeken, és abban nincs hiba. Azaz talán egyetlen dolog miatt felhősödhet el a tekintetünk: milyen masinát kell majd alágyömöszölni? Nos, az biztos, hogy a normális játékhoz több kell egy PII-esnél, de - ugyancsak az előző játékokra alapozva - bízhatunk abban, hogy az idei év átlaggépén minden bizonnyal remekül fog hasítani a program. De menjünk tovább, és nézzük, mit lehet tudni a játékmenetről!

Korban a program közvetlenül az Age of Kings utáni időszakot dolgozza fel, nevezetesen az amerikai gyarmatosítás korát, melynek során az 1500-as évektől egészen az ipari forradalomig (1850 környéke) vezethetjük nemzetünket. A programban legalább nyolc nép közül választhatunk, melyek közül biztosan ott lesznek a kor nagyhatalmai, nevezetesen a franciák, angolok és spanyolok - a többiek kiléte egyelőre még homályos. Mellettük még megjelenik a játékban legalább egy tucat őslakos törzs is, akikkel szövetségre léphetünk, ha táboraik közelében kereskedelmi állomást építünk.

A játék továbbra is tartja magát a jól bevált receptekhez - azaz megmarad a nyersanyag gyűjtögetés (kaja, fa, arany - viszont nem kell nyersanyagleraló épületekkel fogalakozni), építkezés és technológiai fejlesztgetés, de természetesen új elemek is bekerülnek. A legígéretesebb újdonság az anyaország bevezetése: a játék ugyan az amerikai földrész kolóniáiáról szól, ám minden nemzetnek lesz egy városa, amely támogatást (nyersanyagok, katonai segítség) nyújt a harcok során. Ezt még afféle RPG-jelleggel is megspékelik, azaz a város folyamatosan fejlődik, ahogy sikereket érünk el a játék során - így válnak elérhetővé többek között az új technológiák is. A főváros minden játékos számára látható, és az ígéretek szerint már önmagában is komoly vizuális élményt jelent majd - rápillantva láthatjuk a nyüzsgő lakosságot, a felépített spéci épületeket és csodákat (mint például a Notre Dame), sőt még a Sim City-hez hasonlóan a nép hangulatát is megismerhetjük. Egyébként érdekes, hogy mennyire adnak a látványra: a technológiák közel fele a városok csinosítását szolgálja, de az épületek stílusát, tetőszerkezetét vagy díszítő elemeit is testreszabhatjuk majd - úgy látszik, ide is elért a Need for Speed Underground csicsázási hulláma. Multiban a tervek szerint a fővárosok a menetek között átvihetők (mint valamiféle karakterek a netes RPG-k esetében), így hosszabbítva meg a játék élettartamát. Az internetes játékokban egyébként egyidejűleg nyolc személy vehet majd részt a már jól ismert szabad gyakás és csapatjáték módokban.

Az egyjátékos módokra sem lehet majd panaszkodni - az AOM tapasztalatai alapján komoly hangsúlyt helyeznek a történelmi kampányra (hat pályatervező dolgozik rajta az AOK egy emberével szemben), melynek során egy amerikai család több generációját vezetve gyűrhetjük le a legalább 24 pályát, melyek darabonként minimum 40 perc játékidőt ígérnek. A küldetések között akad a valós történelmen (például a függetlenségi háború) alapuló pálya, ám lesznek fiktív események is. Természetesen megmaradnak a skirmish pályák is, ahol a - remélhetőleg feljavított - mesterséges intelligencia ellen vívhatunk csatákat.

Magáról a harcrendszerről is szívárgott ki némi infó: megmarad a jól bevált kő-papír-olló rendszer, ám a formációk most már sokkal nagyobb szerepet játszanak – pontosan úgy, ahogy ez a múltban volt a muskéták megjelenése miatt. Nagyobb fontossága lesz az ágyúknak is, mely fegyvernem az előző részekben főként csak az épületek lerombolására volt használható. Azért a játék első felében továbbra is az AOK kardos, lándzsás, íjpuskás és lovas csatái (3-400 egységgel a képernyőn) fognak dominálni, és csak a pályák előrehaladtával jelennek majd meg a lőport használó fegyverek, fokozatosan átvéve az uralmat a csatatéren. Külön figyelmet fordítanak a tengeri csatákra: nemcsak hogy az eddiginél sokkal szebb és nagyobb hajókat építhetünk és irányíthatunk, de ráadásul a hajóknak érdekes egyedi képességeik is lesznek: például az egyik típus - a tervek szerint - akár egységet is képes lesz majd gyártani, így afféle mobil bázisként funkcionálhat; csak le kell vele parkolni az ellenséges partnál, és már mehet is az invázió. Emellett a hajók ütőképessége is növekedni fog, és ez a látványos grafikával párosítva biztosítja majd, hogy külön öröm lesz a tengeri ütközeteket figyelni és irányítani. Ebből a kis beharangozóból azt hiszem egyértelműen érezhető, hogy az idei év vége felé – ha minden jól megy és nem éri el ezt a játékot is a csúsztatás átka – egy remek programmal gazdagodhatunk.

SzabFer

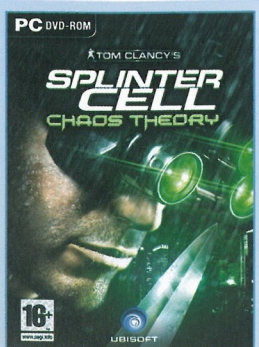
Tom Clancy's

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY

Sam Fisher minden idők egyik legjobb és legeredményesebb kémje az egész világon. Szinte mindenhol volt már bevetésen, számtalanszor megmentette már az emberiséget a harmadik világháborútól, vagy valamilyen kisebb válságtól. A Third Echelon minden rizikósabb küldetésre őt küldi, nekünk pedig az ő irányítása a fő feladatunk. Harmadszor is belebújhatunk hát Sam Fisher bőrébe; most azért, hogy felgöngyölítsük a Chaos Theory rejtélyeit.

- **CD Link:** Képgaléria, Videó
- **Fejlesztő:** Ubi Soft
- **Kiadó:** Ubi Soft
- **Megjelenés:** 2005. április 1.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.splintercell.com



Végre valahára elérkezett a Splinter Cell: Chaos Theory megjelenésének szent időpontja. Már azóta görcsben van a gyomrom, hogy bejelentették a játékot, és mikor az első képek napvilágra kerültek, eldobtam az agyam (később megkerestem persze). Alig vártam, hogy ezt a csillogó-villogó csodát a saját monitoromon is viszontlássam. A Splinter Cell első része, és a Pandora Tomorrow grafikája között hatalmas eltérések nem nagyon voltak, mondhatni szinte ugyanúgy néztek ki. Persze, minimális csiszolgatások történtek az engine-en, de radikális, új látványelemek nem kaptak helyet a programban. A Chaos Theory ezzel szemben teljesen más tészta. Hatalmas fejlődésen esett át a grafikus motor, most már rengeteg shader díszíti a felületeket, magasabb poligonszámú karaktermodellek császkálnak a pályákon, és a dizájn is teljesen kiforrott. Az újgenerációs nVidia videokártyák tulajdonosai örülhetnek, mert a program használja a 3.0-ás shadereket. Ezzel ellentétben az ATI tulajok szomorkodhatnak, mivel az általuk forszírozott 2.0-ás verziót a játék egész egyszerűen nem támogatja, így kénytelenek lesznek a már kicsit koros 1.1-es shadereket bámulni. Szerencsére ez eget rengető problémákat nem okoz majd, de az nVidia tulajok azért egy fokkal szebb fényhatásokon legeltethetik a szemüket.
A szinte hibátlan grafika és látványvilág önmagában még kicsit kevés lenne, így nem árt, ha megtámogatják még egy-két aprólékosan kidolgozott részlettel. Rendkívül sok panaszt hallottam arról, hogy az előző Splinter Cellek sokkal jobbak is lehettek volna, ha normális sztorija lenne a játéknak. Szó, mi szó: az előző részeknek tényleg nem az érdekfeszítő történetvezetés volt a legfőbb erősségük… Most nagy fokú fejlődést tapasztaltam e téren is, mivel a Chaos Theory forgatókönyve kifejezetten jól sikerült! Az érdeklődésünket egy pillanatra sem hagyja lelohadni, és a rengeteg csavarral hatalmas piros pontot érdemel a Ubi Soft. Az átvezető animációkat az az Andrew Davis dirigálta, aki többek között az Üszö Erőd, és a Szökevény című filmek rendezéséért is felelős. Ez meg is látszik, mert néhány beállítás határozott mozis hatást keltett.

TUDTAD-E?
Sam Fisher jelmondata: „Kioltok néhány életet, hogy megmentsek rengetegeket.”

Nem csak a grafika lett feltuningolva, hanem a játékmenet is. Kapunk egy rakat új mozgáskombinációt, melyeknek az ellenség sem tud ellenállni (bővebben a „Mozdulatsorok” elnevezésű dobozban). Ezek használata olyan változatosságot teremt, amely még Splinter Cell játékban nem volt. Megmaradt a Versus játékmód a Pandora Tomorrow-ból, ám kaptunk egy igen korrekt újdonságot: a Ubi Soft lelkiismeretes munkásai beépítették a Co-op módot a programba! Így a Single Player mód négy különböző küldetését akár ketten is teljesíthetjük. Mivel most csapatban indulunk a feladatok teljesítésére, így új, kizárólag kooperatív módban használható mozgásokra is szert teszünk. Ezek a mozdulatsorok a két kém tökéletes összjátékát tükrözik, és valami fantasztikus igényességgel készítették el az animációkat. Le a kalappal! Amellett, hogy rendkívül hangulatos, még eszméletlenül stílusos is Co-op módban játszani.

A Splinter Cell: Chaos Theory elég hosszú idő óta az első olyan játék, amellyel maradéktalanul meg vagyok elégedve. Akiknek tetszett az első két rész, feltétlenül próbálja ki, mert felejthetetlen élményben lesz része. A szkeptikusok pedig tegyenek egy próbát a demóval. Nem is szaporítom tovább a szót, jöjjön is komplett végigjátszás!

LIGHTHOUSE

Primary Objectives
- *Recover or destroy information about the Masse kernels*
- *Discover where the guerillas got their arms and equipment*
- *Rescue Morgenholt (cancelled)*
- *Exfiltrate to the primary extraction point*

Secondary Objectives
- *Eliminate Hugo Lacerda (cancelled)*

Opportunity Objectives
- *Scan the SSCC bar code of the delivered crates (5)*

Bonus Objective
- *Disable the guerilla's communications equipment*

Sam Fisher szolgálataira ismét szüksége van a Third Echelon fedőnevű szervezetnek. Most éppen egy elrabolt tudós, egy bizonyos Morgenholt kiszabadítására küldtek minket. Hallgassuk végig az eligazítást, majd poroszkáljunk át a felszerelés-választó képernyőre. Választhatjuk azt, amit William Redding ajánl a küldetéshez, de akár olyan csomagot is kérhetünk, ami éppen Lopakodáshoz vagy Támadáshoz lett összevá-

TUDTAD-E?
A PS2-es és GameCube-os változatok pályadizájnját némiképp módosították, hogy akadálymentesen fusson a szerényebb teljesítményű konzolokon is.

logatva (Redding ajánlata tulajdonképpen félúton helyezkedik el a két szélsőséges kiosztás között). Ezt a kis procedúrát (egyet kivéve) minden küldetés előtt el kell játszanunk, úgy, hogy nem is tudjuk azt, hogy az aktuális helyszín milyen taktikát kíván meg. Ebben mindig segíteni fogok, úgyhogy pánikra semmi ok! Persze nyilván több fajta Splinter Cell játékos létezik: van, aki ghostingol, vagyis úgy próbál meg kalandozni, hogy az ellenségnek fel se tűnjön,

hogy valaha is a helyszínen járt. Létezik olyan is, aki azt élvezi, hogy hidegvérű kém módjára eltegyen mindenkit láb alól, hogyha ezt nem tiltja külön parancs, és van a középúton egyensúlyozó játékos, aki fegyvert ugyan nem használ, de az útjába kerülő ellenséget simán kiüti, ha alkalma van rá. Akik beletartoznak valamelyik kasztba, azok már nagy valószínűséggel lenyomtak már egy-két Splinter Cellt, és kialakult képük van az egész rendszerről. A fegyverajánlások a zöldfülű kémjelöltek nek nagy segítséget nyújthatnak, míg a vén veterán rókák osonjanak úgy, ahogy azt tették az eddigi részekben.

Kezdetnek tehát válasszuk ki Redding bácsi felhozatalát, majd csapjunk a küldetéskezdő gombra. Rögtön egy sziklás, zajos tengerparton találjuk magunkat, természetesen majdnem vaksötétben. Cibáljuk meg párszor az egeret, nyomkodjunk meg minden gombot a billentyűzeten, majd, ha megtapasztaltuk a határokat, rögtön induljunk is el. Andalgásunk legelején vegyünk egy balkanyart, amint lehetőségünk nyílik rá. Itt rögtön szembetűnik majd, hogy szép szögletes sziklák sorakoznak szinte növekvő sorrendben, úgyhogy nosza: másszunk fel rájuk! Bejutunk egy csodás barlangba, ahol megtapasztalhatjuk a shaderek gyönyörűségét, és egyéb grafikai nyalánkságokat is. Lineáris járatok után egy korrekt függőhídhoz jutunk el. Itt két őr poroszkál, de megállnak bájcsevegni, így őket könnyedén kikerülhetjük: ne menjünk fel a hídra, hanem előtte forduljunk balra, és néhány kiszögellésen átlavírozva eljuthatunk a börtönbe! Itt rögtön le is szkennelhetjük a fegyveres láda vonalkódját. Gyorsan caplassunk fel a lépcsőkön, így felérünk a borospincébe. Jé, itt van még egy fegyverláda, melyet leszkennelhetünk. Itt nincs is több látnivaló, úgyhogy a jobbra vezető lépcsőket nyugodt szívvel másszuk meg. Masírozzunk csak előre, át az ajtókon, egészen a csatornaszerű helyig. Itt osonjunk le, és hallgassuk végig a jelenetet. Hát ez baj, Morgenholt már holt, úgyhogy ez az objektíva "Cancelled" státuszba került. Sebaj, cselezzük ki a két őrt, majd a kínzókamrából kivezető ajtót törjük fel, és jussunk ki az udvarra. A balra lévő sátor vásznán vágjunk lyukat, majd bújjunk be, és hallgassuk ki az itt ácsorgó technikust. A másik sátorkában egy szkennelendő láda vár minket (szám szerint a harmadik). Innen a balra található úton csámborogjunk át a hátsó udvarba. Balra a negyedik fegyverláda, jobbra pedig a továbbvezető irány bújik meg. Cammogjunk is erre, így bejuthatunk az ellenség fészkébe. Itt a balra vezető ösvény bizonyul helyes választásnak, így el is érünk egy kis hídhoz, melyet átszelve átérünk a délnyugati toronyba. Nem lesz nagy megerőltetés eljutni addig a számítógépig, amely a számunkra nélkülözhetetlen adatokat tartalmazza. A bal sarokban megbúvó járaton távozzunk a helyiségből, így rövidesen eljutunk az őrposztig. Itt lesz az utolsó szkennelendő láda, továbbá egy sziklás járat, mely a világítótoronyhoz vezet. Át a hídon, be a világítótoronyba. Hallgassuk ki a rádiós beszélgetését, majd lőjük ki magát az adóvevőt. Minden Objective teljesítve, már csak annyi a feladatunk, hogy megmásszuk az óriási épületet, fent kicselezzük az őrt, majd hívjuk a csapatot, hogy kivonjanak minket a célterületről.

CARGO SHIP

Primary Objectives

· *Retrieve the bill of lading for Lacerda's arms shipment*

· *Retrieve the ship's transit ledger for Lacerda's shipment*

· *Find out which cabin Lacerda is in*

· *Eliminate Hugo Lacerda*

· *Exfiltrate to extraction point.*

Secondary Objectives

· *Find the name of Lacerda's panamanian contact*

Opportunity Objectives

· *Place tracking devices on any illegal weapons crates (6)*

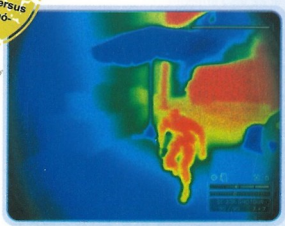
Bonus Objective

· *Interrogate Lacerda*

Bizony nincs mese, Hugo Lacerda elmenekült előlünk a világítótorony környékéről, de mi még mindig rettenthetetlen kémek vagyunk, úgyhogy a nyomába eredtünk, és rögtön rá is leltünk egy teherhajón. A fegyverzetünk kiválasztásakor Redding ajánlatát tartom a legjobbnak.

A pálya kezdetén körülbelül két-három őr, és egy rakodómunkás fog bóklászni - őket nem árt, ha kikerüljük. Kiinduló pozíciónkból a fedélzet jobb oldalán kell elsurrannunk, majd le a lépcsőn. Kövessük a folyosót egészen addig, amíg egy újabb lépcsőhöz nem érünk. Ezen cammogjunk le, és nyissuk ki az ajában megbúvó ajtót. Másszunk le a kis létrácskán, majd vegyük szemügyre a közepesen jólszituált rakteret. Megtehetnénk azt is, hogy behúzzuk a hasunk, és átpréseljük magunkat a ládák közt „tátongó" szűk réseken, de sokkal elegánsabb megoldás is létezik jelen problémánkra. Megsúgom, hogy a raktérből a kiút a

TUDTAD-E?
PC-n 16 térképen játszhatjuk a Versus multiplayer módot.



bal-távoli sarokban van, úgyhogy körülbelül két ugrással ott teremhetünk jelenlegi helyünkről, ha inkább a ládák tetején kalandoznánk. A következő helyiségben van az első fegyverláda, melyre nyomkövetőt kell pakolnunk. Újabb hasbehúzós szűk járat következik, de a végén már ott ékeskedik a kiutat jelző létra. Menjünk tovább a folyosón, míg el nem érünk a szerszámszobáig. Itt a munkást iktassuk ki, majd a balra lévő szellőzőn keresztül másszunk át a szivattyútere-

míg. Két őr kellemetlenkedik itt, ráadásul az egyik pont a vezérlőpanelnél, ahova nekünk el kéne jutnunk. Iktassuk ki őket (csalogatás, gyilkolás, kábítás, stb...), majd indítsuk be a szivattyút. Közel van egy ajtó, ezen át, majd át azon az ajtón is, amelyen az előbb még bőszen a víz áramlott ki. Elég barátságtalan folyosón találjuk magunkat, úgyhogy a jobbra található első tolóajtón térjünk is be, majd másszunk fel a bejárattól nekünk szembe lévő ládához, és olvassuk el a rajta lévő feljegyzést! Vissza a földre, majd az ajtótól induljunk el jobbra. Két őr lesz itt, úgyhogy vigyázzunk! A folyosó végén lépcső le, végén ajtó. Ez itt a hajó motortere, amit leginkább erős benzinszivárgás jellemez. Egyetlenegy lövés, és felrobban az egész kóceráj. Az ellenség annyira nincs a helyzet magaslatán hogy ezt felismerje, ezért egyből tüzelni fognak, ahogy meglátnak minket. Nincs sok dolgunk: a két őrt egyenként le kell csalogatnunk, hogy szabadon felcsámboroghassunk a második szintre, ahonnan végre kijuthatunk ebből a kellemetlen helyiségből, egyenesen a matrózszállásig. Ne menjünk fel a lépcsőkön még, először a jobb oldali folyosón surranjunk végig, egy-két tolóajtó, majd megtaláljuk a második fegyverládát. Nyomkövetőt rá, ezután menjünk fel az előbb tiltott lépcsőn!

Itt láthatjuk, hogy leül valaki a gép elé. Nos, a nekünk kellő infó abban a PC-ben van, vagy pedig a mögötte lévő szekrényben. Válasszuk ki, hogy honnan szeretnénk megkaparintani az adatokat. Hagyjuk el a helyiséget, míg ki nem érünk a külső lépcsőkig. Itt bújik meg a harmadik ládányi fegyver, amit be kell poloskáznunk. Menjünk fel az első emeletre, be az ajtón, végig a folyosón, és elérünk az étkezdéig. Induljunk el balra, szkenneljük a negyedik ládát, végül innen jobbra, aztán a folyosó közepénél balra forduljunk. Ajtót kinyitni, lépcsőn felmenni, és rögtön előttünk lesz az ötödik láda. Innen nyomás jobbra, tovább, tovább, míg el nem érjük a tisztszállást. Ezen a folyosón végigrobogunk, fel a lépcsőn, és elérünk a hajóhídra. Itt rendkívüli óvatossággal, és kiemelt figyelemmel osonjunk nagyon halkan a kapitány mögé, majd egy jól időzített mozdulattal kapjuk el hátulról, és jó alaposan faggassuk ki. Egy kitétel rögtön teljesül is, mert az öreg kabinos elárulja, hogy melyik szobában található Hugo Lacerda. Innen azon nyomban huppanjunk lejjebb egy szinttel a lépcsőn. Menjünk végig a folyosón, forduljunk jobbra, utána a következő folyosót is kövessük, míg az véget nem ér. Itt nyissuk ki a jobbra található ajtót, így elérünk a kapitány szobájáig, ahol Hugo Lacerda pihenget. Hallgassuk ki, hogy mit diskurál a két NPC-vel, majd a bájcsevely végén valahogy kerüljünk Hugo mögé, kapjuk el, és kérdezzük ki. Mikor már nem vesszük több hasznát, szúrjuk le. Térjünk vissza a hajóhídra, ahol az előbb kikérdeztük a kapitányt, majd távozzunk valamelyik ajtón keresztül. Itt kint a bal oldalra tartva elérhetjük a teherhajó hátsó traktusát. Azonban ne menjünk az extraction point felé, hanem másszunk le a fedélzetre a magas létrán, mert itt lent lesz a hatodik és egyben utolsó láda, amire nyomkövetőt kell pakolnunk. Innen már csak egy kiadós létrázás választ el minket attól a ponttól, ahonnan kivonathatjuk magunkat a célterületről.

TUDTAD-E?
A játék végignyomása után, a főmenüben lehetőség nyílik a zseniális soundtrack meghallgatására.

BANK

Primary Objectives
· *Authorize the vault access from three officers' panels*
· *Enter the bank*
· *Find the name of Lacerda's Panamanian contact*
· *Determine who MCAS bank purchased the arms for*
· *Steal $50.000.000 in French governmental bearer bonds*
· *Exfiltrate to the primary extraction point*

Secondary Objectives
· *Look for any suspicious transaction records*

Opportunity Objectives
· *Plant a series of false emails to make it look like an inside job (6)*

Bonus Objective
· *Delete the camera archives for the bank*

Nem fogunk gyilkolászni, úgyhogy túl sok töltényre nem lesz szükség, maximum a lámpák kilövésére. Stealth legyen a fegyverkosarunk neve. A jólszituált kertben két őr róla szorgalmasan a köröket, így nem árt, ha kicselezzük őket. Először (bután hangzik, de) a főbejáraton kell próbálkoznunk. Bent leledzik egy számítógép, amelyre fel kell töltenünk a legelső hamis E-mailt. Ezáltal a bank fejesei azt hihetik majd, hogy az egész bankrablás belsősök munkája volt. Okos ötlet, nem? Bent lesz egy darab őr, és egy kamera is, úgyhogy a maximális óvatosság erősen javallott. Miután elintéztünk mindent lényegesebb dolgot, surranjunk vissza a kertbe. Itt még mindig rója szorgalmasan a köröket a két őr. Szerencsére nincs túl sok fantázia a mozgásukban, úgyhogy semmi akadálya nincs annak, hogy a jobb oldalra (az épületnek háttal állva balra) tartva elsurranjunk a Bank oldalánál. Itt végigroboghatunk hátul, mert nincsenek őrök. Másszuk meg a robosztus létrát, egészen a tetőig. Ki kell kapcsolnunk a kupolaablakok mágneses zárberendezését. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a tetőn lévő kis sufnība betörünk, és elfordítunk egy király kis kapcsolót. Ezek után odaosonunk a kinyílt kupolához, majd az itt lengő kötélen leereszkedünk. Elővesszük kedvenc EEV-nket (1-es gomb deafult billentyűzetkiosztásnál), majd távolról kapcsolódunk a számítógéphez, így sikerül kikapcsolnunk a rendkívül unszimpatikus lézerhálót, és töltsünk fel egy jól megszerkesztett hamis E-mailt. Vigyázzunk a kamerákra a következőkben, mert szinte csak olyan helyekre visz majd az utunk, ahol digitális szemek igyekeznek majd követni minden lépésünket. Keressük meg a felfele vezető lépcsőket - fel kell jutnunk a következő szinten található biztonsági központba, ahonnan jó néhány objektívát teljesíteni tudunk majd. Megjegyzem: egyáltalán nem lesz kis feladat feljutni... Először egy adag lézerhálót kell leküzdenünk a falon lévő díszítőelemekbe való kapaszkodással (ám előtte fel kell tölteni a harmadik hamis E-mailt az itteni gépre), majd egy újabb adag következik, melyet azonban

nem olyan egyszerű legyűrni. Egy olyan háló van a padlóra szőve, melyet egy katona irányít aszerint, ahogy ő járőrözik: ahova megy, ott kikapcsolja, és ahonnan jön, ott bekapcsolja a lézereket. Bonyolult dolog következik: ide-oda járkál, és ahogy elkezd távolodni tőlünk, nekünk rögtön fel kell vennünk a tempóját, és hajszálpontosan a „lábnyomaiba kell lépnünk". Ha nem így teszünk, akkor elkap minket az egyik aktivizálódó lézer, és csak vérfürdő árán úszhatjuk meg a lebukást. Elérünk a második szinten lévő biztonsági központba. Vigyázni kell a járőrökre. Nincs mese, a legkönnyebb úgy, ha elkábítjuk őket. Itt a páníkszobaszerű felépítményben először engedélyezzük a széfhez való hozzáférést a fali kapcsolóval, majd a szerverről töröljük le a biztonsági kamerák összes felvételét, utána kapcsoljuk is ki az összes digitális őrszemet, végezetül pedig töltsük fel a negyedik hamis E-mailt a számítógépre. Innen egyenes út vezet a számzáras irodáig. Meghekkeljük a zárat, és a benti gépre felpakoljuk az ötödik hamis E-mailt. Nem árt (oké: kötelező), ha engedélyezzük itt is a széfhez való hozzáférést. Az ablakon keresztül távozhatunk, másszunk le a kis kerthelyiségbe. Az itt korzózó őröcskével tegyünk azt, amit a szívünk diktál. Lesz egy lépcsősor egy dupla-üvegajtóig. Na ettől balra lent lesz egy kis szellőző, amelyen keresztül bejuthatunk a kincstárnok irodájába. Gondolom, már mindenki tudja, mi a teendő. Bizony. Fel kell tölteni a számítógépre az utolsó hamis E-mailt, majd engedélyezni kell a széfhez való hozzáférést. A jó hírem az, hogy se több E-mail, se több széfhozzáférés-kapcsoló nem lesz. Annyit még tegyünk meg, hogy kutassuk át a szekrénykét, hogy a Secondary Objective is teljesüljön. Megállás nélkül robogjunk le a széfhez. Persze előtte még fel kell vennünk az egyik boxból a

telemetrikus zárfeltörőt, és a számítógépet is át kell kutatni. A telemetrikus cuccal nyomjuk fel a széfet, majd robbantsunk is rajta egyet, végül menjünk be a páncéltermebe. Már majdnem vége van a küldetésnek, már csak át kell nézni a PC-t, és elloppni az ötvenmilliót, méghozzá francia állami kincstárjegyekben. Minden kész, már csak vissza kell mennünk arra a pontra, ahol bemásztunk a bank kertjébe a pálya elején. Küldetés teljesítve.

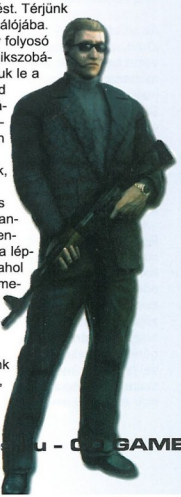
TUDTAD-E?
Kooperatív játékmódban bajtársunkkal négy térképen kalandozhatunk a Single Player pályák közül.

TUDTAD-E?
A Chaos Theory nem támogatja az új ATI kártyák által használt 2.0-ás shadereket, így az ATI tulajok kénytelenek 1.1-es shaderverzióval játszani.

PENTHOUSE
Primary Objectives
· *Get to Zherkezhi's penthouse in the adjacent building*
· *Access Zherkezhi's server to determine who Dvorak is*
· *Obtain the missing transaction records*
· *Find out who the mercenaries work for*
· *Locate Dvorak*
· *Retrieve a hardcopy output for a single Dvorak execution cycle*
· *Exfiltrate to the primary extraction point*
Secondary Objectives
· *Discover who is in charge of the Zherkezhi protection detail*
Opportunity Objectives
· *Tap the penthouse video cameras (6)*
Bonus Objective
· *Find architectural plans*

Akciódús pálya, de Redding ajánlata bőven elég (amúgy pedig már látom, hogy kinek milyen fantáziák jutottak eszébe a pálya nevéről; maradjunk annyiban, hogy egyetlen egy szilikonlány sem fogja hullámoztatni domború testrészeit előttünk...).

Egy egész Manhattant érintő áramkimaradást követően kivezényelték New York utcáira a Nemzeti Gárdát. Elvileg nagyon biztonságban kéne éreznünk magunkat, ám nekik egyrészt nem szabad megtudniuk, hogy itt vagyunk (egyből tüzet nyitnak), másrészt nekünk nem szabad megölnünk őket. Kábítani szabad, gyilkolni nem (legalábbis a gárdistákat). Egy szép kis sikátorban találjuk magunkat, ahol hozzávetőlegesen öt darab emberke motoszkál állig felfegyverkezve. Két erős reflektor nehezíti meg a dolgunkat, ezeket akár ki is lőhetjük, és innentől gyerekjáték lesz a továbbjutás. Fontos, hogy ha fegyverrel akarunk sötétséget teremteni, akkor azt valamelyik tűzlétra tetejéről tegyük meg, nehogy elkapjanak a gárdisták. Nem lesz túl sok akadálya annak, hogy a sikátor végében lévő épületbe észrevétlenül bejussunk. Itt bent várjuk meg, míg a szerelő áram alá helyezi a liftet, majd emelkedjünk egészen a tetőig. Menjünk ki az ajtón a helikopterlandolóhoz. A piros neonreklám alól egy vezetéken átcsúszhatunk a szemközti épületre. Másszunk át az erkélyre, cselezzük ki az őrt, utána balra térjünk be a házba. Jobbra vágjuk át magunkat a fólián, és jussunk el az alvó őrig. Halkan kábítsuk el, és használjuk a számítógépet. Meg is van a ház tervrajza. Induljunk tovább a jobbra lévő folyosón, törjük fel az ajtót, így kiérünk a külső lépcsőkhöz. Az éjjellátót kapcsoljuk be, ha eddig nem volt, így láthatjuk, hogy a sötétben is kiválóan működő infravörös kamera merre néz éppen. Osonjunk alá, és szeretjük fel rá a „lehallgatót". Rohanjunk fel a lépcsőn, de közben figyeljük a digitális őrszem tekintetét. A bal oldali ajtó vezet a Penthouse-ba. Itt egy őr üldögél az ágyon, és valami jó kis muzsikát hallgat. Iktassuk ki őt, és lopakodjunk át a konyhán keresztül a nappaliig. Itt rögtön két kamerát is bedrótozhatunk, de rendkívül óvatosan mozogjunk, mivel az egyik oszlopnak támaszkodva egy őr leledzik a közelben. Mindezek után fel kell mennünk a csigalépcsőn, de még mindig maximális óvatossággal. Gyerünk tovább Zherkezhi hálójába! Itt megbuherálják a negyedik kamerát is, majd figyelve az infravörös tekintetet, átnézzük a számítógépet. Menjünk át az üvegházba, hallgassuk ki a két katona beszélgetését, majd a növényszobában szereljük fel az ötödik kamerale-hallgató berendezést. Térjünk vissza Zherkezhi hálójába. A gardróbjából egy folyosó nyílik, amely a páníkszobába vezet. Csekkoljuk le a számítógépet, majd vissza a hálószobába. Az üvegház bejáratához közel van egy jó kis ablak, ezen ha kimászunk, az erkélyre jutunk ki. Itt csak két őr és az utolsó bedrótozandó kamera van. Menjünk vissza annak a lépcsőnek a tetejéig, ahol a legelső infrás kamerát lehallgattuk. Ott van egy másik ajtó is, ezen menjünk be, majd át a következőn. Kiérünk egy nyíltabb tetőre, szemben a szer-



verépülettel. Kerüljük ki az őrt, és sétáljunk be a házba. Ne menjünk a fénybe, mert a fenti két ablakból őrök leskelődnek. Maradjunk a szerverház első szintjén, és irány balra. Hekkeljük meg a számzáras ajtót, és nyissuk ki. Bent mindössze egy ember lesz, vele nyugodtan elbeszélgethetünk. Szó szót követ, majd feladat jön: miután beindítottuk a szervert, olyan sorrendben kell bekapcsolni a rudak hűtését, amilyenben felmelegszenek. Jó hír, hogy csak az egyik oldalon kell ezt megtennünk, a másikat az öreg elintézi. Segítség: az a rúd melegszik, amelyik elkezd füstölni. A mini-misszió után kapjuk fel az Outputokat, és egészen a fő-nappaliig (a csigalépcsős-plazmatévés szoba) kövessük vissza a saját lábnyomainkat. Emlékszünk még arra a kamerára, amely nem mozog, infrás, és csak a liftet nézi? Ezt is bedrótoztuk. A falhoz tapadva osonjunk el az infrasugár mellett, majd másszunk be a liftbe.

DISPLACE

Primary Objectives

· *Don't kill anyone*
· *Retrieve the server access algorithm*
· *Access the central server in the server room*
· *Discover who is in charge of the Zherkezhi ptotection details*
· *Find information linking Displace and Zherkezhi*
· *Exfiltrate to the primary extraction point*

Secondary Objectives

· *Discover the real identity of Milan Nedich*

Opportunity Objectives

· *Insert tracer programs into Displace's division servers (3)*

Az előző misszió alkalmával kiderült, hogy Zherkezhi zsoldosait a Displace nevű szervezet bérelte fel. Bonyolult politikai viszonyrendszerek leledznek a háttérben, így lehet, hogy a Pentagon egyik titkos szervezete a Displace. Barátságos, nem? Mi is titkosak vagyunk, ők is titkosak. Ugyanazon az oldalon állunk, mégis más szemszögből nézzük a dolgokat, mások a céljaink. Egy szó, mint száz: nem szabad megölnünk senkit, ennek megfelelően a Stealth fegyverkiosztást választjuk.

Egy tetőn kezdünk, itt két őr botorkál. Kábítsuk be őket valamelyik sarokba, majd az elkerített résznél kapcsoljuk ki a tető közepén pörgő ventillátort. Miután ez megvan, ereszkedjünk le a szép nagy mélységbe. A szellőzőjáratokban találjuk magunkat rögtön, úgy hogy el is vánszoroghatunk a rendszer végére. A csapóajtót nyissuk ki, majd az EEV-vel hekkeljük meg távolról a laptopot, és szerezzük meg az algoritmusokat. Mikor már mindenki elhagyta a helyiséget, mi is leereszkedhetünk a szobába. Nyomás ki a folyosóra, majd elég gyorsan az Operations Roomba ütközünk. A szerver fent van, tegyük fel rá a tracer-programot, majd távozzunk ott, ahol bejöttünk ide. Hekkeljük meg a számzáras ajtót, így átjutunk az épület keleti szárnyába. Elvileg most a második szinten vagyunk. Bújjunk meg a liftek-nél, várjuk meg, míg elcsende-sedik a környezet, és elmen-nek azok, akiknek menniük kell. Az őr a folyosó végén hamarosan feláll, és elmegy a mosdóba (az asztalát nevezzük el mondjuk Table X-nek, jegyezzük meg, még visszatérünk ide). Kövessük halkan, és üssük ki egy picit. Innen láthatjuk, hogy egy másik őr átmegy a konditeremben. Osonjunk utána extrém-halkan. A számítógépeknél egy technikus üldögél, őt vágjuk kupán, tegyük a sötétbe, majd használjuk a PC-ket. Miután minden infó megvan, amire szükségünk volt, kapjuk le a maradék katonát a futógépről, és őt is vágjuk valamelyik sötét sarokba. Még bujkál itt egy szerver, úgyhogy erre is töltsük fel a nyomkövető programot. Ez a második, már csak egy van hátra. Lopakodjunk vissza az öltözőszobába, és keressük meg a szellőzőt. Másszunk be, és a sok kúszás után átérünk a következő fontos helyiségbe. Várjuk meg, míg a két őrszem befejezi a csevegést, majd kövessük azt, aki elhagyja a szobát. Jussunk fel (az őrök figyelmének felkeltése nélkül) a lépcsőkön, hekkeljük meg a balra lévő ajtót, és íme, itt lesz a harmadik szerver, amelyre tracert kell pakolnunk. Fincsi! A szellőzőn másszunk tovább, míg egy egész korrekt kis járathoz nem érünk. A végében egy kötél csüng majd alá, mely tökéletes arra, hogy lemásszunk a főszerverhez. Piszkáljuk meg a számítógépet, töltsük fel rá a nemrégiben lopott algoritmust, és gyűjtsük be a létfontosságú adatokat. Pont, mikor végeztünk az info-rablással, az áramellátás stabilizálódik, és három-négy őr rögtön felénk veszi az irányt. Gyorsan másszunk fel a kötélen. Emlékszünk még arra a helyre, melyet Table X-nek neveztünk el? Na, egészen odáig kell visszakövetnünk a lépéseinket, mert az asztal előtt lévő liftet kell használnunk - méghozzá szélsebesen! Menjünk fel a felvonóval a harmadik emeletre. Először induljunk el jobbra, egészen a kis étkezdéig. Itt használjuk a lézeres mikrofonunkat, hogy felvegyük a két őr beszélgetését, ezzel kideríthetjük, hogy ki is ez a Nedich valójában. Menjünk tovább a folyosón, a végén forduljunk jobbra, így elérünk a VIP-irodákhoz. Itt hekkeljük meg a számzáras ajtót, és menjünk be rajta. A következő balra eső ajtót szintén törjük fel, utána a gépeket átnézve teljesítsük a maradék küldetési kritériumokat. Hagyjuk el a VIP-irodákat, ezután jobbra a második ajtón lopakodjunk át a lépcsőkhöz. Másszunk meg pár fokot, és rögtön elérhetővé válik a „kivonás a célterületről" opció! Mission completed.

TUDTAD-E?
A Chaos Theory-t lehetetlen egyetlen lövés leadása nélkül végigjátszani.

HOKKAIDO

Primary Objectives

· *Discover the real identity of Milan Nedich.*
· *Eliminate Milan Nedich*
· *Abduct Abraham Zherkezhi (cancelled)*

Opportunity Objectives

· *Retrieve hidden microphones (6)*

Vágjunk is bele! Kiderült, hogy Zherkezhit biztonsági okokból a japán szigetcsoport egyik tagjára, Hokkaidóra szállították. Úgy látszik, megéreztek valamit… Sebaj, mi itt is megálljuk majd a helyünket, nemhiába vagyunk évtizedek óta a kémszakmában. Változhattak a műszerek, kisebbé válhattak a kütyük, az alapszabályok ettől függetlenül maradtak ugyanazok. A közepes mennyiségű akció miatt, Assault kiosztásban vigyük magunkkal a lőfegyvereket.

A sziklás, (shaderektől) gyönyörűen csillogó ösvényt kövessük, de azért figyeljünk a balra-fent ácsorgó őrre. Ki is iktathatjuk, de el is surranha-

tunk alatta - egyre megy. Egy kis falmászás, bukfencezés, és rögtön a házikó árnyékában találjuk magunkat. Nosza, menjünk is be. Várjuk meg, míg elhagyja a helyiséget a gyertyagyújtogató őrszem, majd fújjuk el a lobogó lángú viaszrudat. Mi is menjünk ki arra, amerre az előző zsoldos, és itt kint a kertben az EEV segítségével ellenőrizzük a két terepjáró rendszámát. Innen induljunk el jobbra, egy kis szoba irányába, majd át a jobbra lévő szellőzőn, végül pedig balra. A mikrofonokat kereső katonát hallgassuk ki, majd tegyük valamelyik sötét zugba. Hőkamerával láthatjuk, hogy hol is van a bőszen keresett hangfelvevő szerkezet, úgyhogy szedjük is le. Folytassuk utunk, míg el nem érünk a halfüstölő szobába; innen nyomás tovább, hallgassuk, hogy honnan jönnek a hangok, kövessük a forrást, így elérünk az étkezdébe. Hőkamerával felfedezhetjük a következő rejtett mikrofont is - deaktiváljuk. A fürdőszobából jobbra nyílik egy kis szellőzőnyílás, ezen keresztül kijuthatunk a belső udvarra. Komplikált helyzet következik, mivel két őr és egy civil is díszíti a képet. Egy szép cső vonul körülbelül a fejünk fölött, melyet különféle célokra használhatunk. Mindenki döntse el, hogy hogy kíván megszabadulni a csámborgó őröktől (be lehet indítani a locsoló berendezést is, ami figyelemelterelésre kiváló). Miután keresztülvágtunk az udvaron, megérkezünk a központi épületrészbe. Jobbra hálószoba, ahol a harmadik mikrofont is leszerelhetjük (már a felét megszereztük a szükséges mennyiségnek)! Innen kicsit messzebb, jobbra éppen Milan Nedich, a boszniai borbély (még a konfliktus idején attól vált hírhedtté, hogy szerette megskalpolni az áldozatait) tart értekezletet az embereivel. Préseljük át magunkat a szűk járaton, hallgassuk ki a diskurzust, majd másszunk a lyuk végéig. Ez nagyon jó pozíció ahhoz, hogy fejbe lőjük Milan Nedich-et (azt hozzá kell még tennem, hogy ha ezt most nem

tesszük meg, akkor később kell végeznünk a dél-európai mészárossal, így módosul kicsit a sztori)! Ezek után a Buddha mögötti járatot keressük meg, kússzunk át rajta, így eljutunk az elszigetelt növényes-szobáig. Az őröket cselezzük ki, és folytassuk az utunk. Miután elhagytuk ezt a helyiséget, rögtön forduljunk jobbra, térjünk be az itt lévő szobába, és cuppantsuk le a falról a negyedik mikrofont is. Innen már csak pár határozott, de halk lépést kell megtennünk, míg átérünk a TV-szobába, ahol az ötödik mikrofont is deaktiválhatjuk. Masírozzunk addig, míg véget nem ér a folyosó, és már csak balra fordulhatunk. Az üvegajtó felé lopakodjunk tovább. Menjünk balra, nyissuk ki az ajtót, és átérünk egy érdekes helyiségbe. Jól néz ki, de ne gyönyörködjünk, inkább gyűjtsük be az utolsó, hatodik mikrofont is. Gyerünk tovább, a hálószobaablakon keresztül, míg el nem érünk megint egy kis szellőzőig. Ezen kússzunk át. Egy kis tetőn találjuk magunkat, innen kihallgathatjuk a teaházban zajló beszélgetést. Érdekes történések mennek végbe, amelyek után nincs sok időnk bámészkodni, úgyhogy ugorjunk le innen, lőjük le az őrt, végül rontsunk be az épületbe. Fussunk végig, balra rohanjunk ki, végül intézzük el a három őrt (ha Nedich-et az előző alkalommal életben hagytuk, akkor most lehetőségünk van likvidálni). Ezekután nincs is más dolgunk, mint visszatérni pontosan oda, ahol elkezdtük ezt a pályát! Küldetés teljesítve.

BATTERY

Primary Objectives

· *Determine if the Koreans intentionally launched the missile*
· *Tap the launcher BIOS for a fingerprint of Dvorak algorithm fragments*
· *Stop the Missile (cancelled)*
· *Acquire the missile abort codes*
· *Abort the missile*
· *Exfiltrate to the primary extraction point*

Opportunity Objectives

· *Recover the shipping and repair logs (4)*

Bonus Objective

· *Determine North Korea's divisional strength down the Kaseun Musan approach*
· *Prime a missile in each of the missile bays*

Időközben kiéleződött a már eddig is világméretű konfliktus, elsüllyesztették a USS Walsh anyahajót, a rakéta pedig egyenesen Észak-Koreából érkezett. Mivel Amerika ellenőrizetlen információk alapján nem indít háborút (hehe), ezért ránk hárul a feladat, hogy ellenőrizzük a kilövés esetleges szándékosságát. Lambert szerint körülbelül 24 óránk van a harmadik világháború kitöréséig, úgyhogy meg kell szaporáznunk a lépteinket (Redding ajánlatát cipeljük magunkkal erre a kalandra)!

Bele is csöppenünk a tutiba. Mindenek előtt másszunk le a kötélen a szervizhelyiségbe, majd osonjunk oda a kamionhoz. Hadd beszéljen a két munkás, mi pottyantsunk le a járgány orránál lévő aknába. Ne hangoskodjunk, mert a felettünk diskuráló egyének még megriadnak, és valami butaságot tesznek. Mindegy, mászkáljunk óvatosan idelenn, végül egy csapóajtón keresztül eljutunk az őrszobába. A géphez lehuppanó őrt kólintsuk fejbe, majd ejtsük be oda, ahonnan bemásztunk ebbe a helyiségbe. Menjünk ki innen, és robogjunk át az irodákhoz. Vigyázzunk az őrszemekre, igen kellemetlen hely ez ahhoz, hogy elkapjanak minket – szűk, viszonylag világos, nem szimpatikus. A magánirodában (elfalazott számítógép) van a nekünk fontos gép, innen tölthetjük le a szállítási és javítási jegyzőkönyvek egy részét. Innen egyenes út vezet a hálókörletig, ahol azonban szerencsére nincs semmi dolgunk. Vigyázzunk, mert két északkoreai katona éppen szunyókál, úgyhogy elképesztő lajhár-lassúsággal kell keresztülvágnunk a szobán, nehogy megzavarjuk a bakák álmát. Osonjunk ki a duplaszárnyas ajtón, cammogjunk át a raktárba, kapjuk el a kopasz ipsét, vágjuk a sötétbe, majd folytassuk utunk. Előbb-utóbb elérünk egy lépcsőhöz, amelynek a tetején egy ajtó tündököl. Menjünk be, kábítsuk el az őrszemet a világverő dumánkkal, végül csekkoljuk a számítógépét. Most már megvan a dokumentu-

TUDTAD-E?

A Splinter Cell sem úszta meg az elkerülhetetlent: 2006-ban érkezik a filmadaptáció, bár egyelőre csak pre-produkciós fázisban leledzik a projekt. Csak ne George Clooney legyen Sam Fisher!

TUDTAD-E?
A faliaknákat kizárólag hiper-lassan közelítsük meg hatástalanításuk előtt, különben felrobbannak.

mok második szettje is, úgyhogy visszateperhetünk a lépcsőhöz, és ezzel a lendülettel le is mehetünk rajta. Elérünk a Loading Bay-be (ez a rakéta-kilövőállás betöltő „fülkéje"). Lopózzunk át szembe, itt lesz egy főáramellátó-kapcsoló. Lőjük ki a fényeket, mire a két katona rácuppan a sötétség okának kiderítésére. Ez rendkívül jó alkalom arra, hogy egyesével elkapjuk őket. Másszunk fel a rakétához, majd hekkeljük meg, hogy meginduljon a betöltő fázis. Nagyon jó, mert a fenti sínen mi is mászhatunk a robbanófej után. A kamionról simán felmászhatunk. Az út végén meglátjuk a nyílást a lábunk alatt, úgyhogy engedjük is el a csövet, és ereszkedjünk alá. Meg kell hekkelnünk a szemben lévő lift ajtaját, fel kell mennünk pár emeletet, majd lelőnünk a kíváncsi őrt. A retina-szkennert szintén ki kell iktatnunk, így bejuthatunk a következő folyosóra. Hallgassuk ki a beszélgetést, ezzel teljesül az egyik főobjektíva. Találjunk módot arra, hogy kihallgathassuk a fő-fő vezért, majd arra, hogy átnézzük a számítógépeket. Rohanás vissza a lifthez, ereszkedjünk a legalsó szintre, utána induljunk el jobbra. Innen apróbb problémák után simán eljuthatunk a nyugati kilövőállás-

hoz. Meg kell néznünk a kilövőszerkezet BIOS-át, hogy van-e Dworak-behatolásnak nyoma. Ehhez azonban elő kell csalogatni a szerkezet alaplapját. Ehhez le kell mennünk a lépcsőkön, és itt szervizállásba kell kapcsolni a masinát. Semmi bonyodalom, maximum egy-két őr lehet, a műveletet pedig a középső elem egyik oldalának megpiszkálásával végezhetjük el. Az utolsó szállítási és javítási napló is itt van. Na, nyomás vissza a rakétakilövőhöz, és nézzük át a BIOS-t. Sok használt nem vesszük az eredménynek, mert rögtön ezután megtudjuk, hogy kilövés készülődik a keleti kilövőállásból. Rohanás oda ezerrel (bár nem tudjuk megállítani a procedúrát), a robbanófejet még a helyes kóddal kiiktathatjuk. Le a vezérlőbe, az egyedül üldögélő baka gépén van a helyes kódsor. Ezután vissza kell mennünk a keleti-központi irányítóterembe, ahol a kódokat be kell táplálni a gépbe. Ezek után akár a keleti, akár a nyugati kilövőállásból kivonathatjuk magunkat a területről!

SEOUL / 1

Primary Objectives

· *Locate and retrieve data drives from the NDT*

· *Interrogate a special forces agent to determine the location of Jong*

· *Get to the rooftop to transfer the data to the EA-6B*

Secondary Objectives

· *Tap a Mobile Commande Center*

Opportunity Objectives

· *Stop the North Korean propaganda broadcasts*

Amíg mi az észak-koreai rakétakilövők ügyében nyomoztunk, és kiderítettük, hogy nem ők a bűnösök, addig mindent megcáfolva áttörtek az észak és dél között húzódó demilitarizált övezeten, és már Szöult ostromolják. Korrekt, most már szerintem senki nem ért semmit. Nemsokára válasz érkezik minden kérdésünkre, ígérem (Assault fegyverkiosztásra lesz szükségünk, mert bizony néhol eldurvul majd a helyzet)!

A lakás lerombolt falán ereszkedjünk alá, hogy leérjünk az utcára. Figyeljünk a csipogásra, mert a fali-aknák megkeseríthetik az életünket, méghozzá alaposan! Az első ilyen szerkezet után másszunk át a falon, majd kapjuk el, és hallgassuk ki az egyik dél-koreai tisztet. Az észak-koreai propaganda csak úgy áramlik az éterbe, méghozzá egy jól észrevehető hangosbemondón keresztül. Ezt vagy lőjük szét, vagy idézzünk elő rövidzárlatot az irányítópaneljén. Folytassuk utunk, míg el nem érünk egy felfelé vezető csőig. Ezt másszuk meg, így átjuthatunk a piactérre. Másszunk le a létrán, osonjunk be az észak-koreai kamion hátuljába, és sze-

Third Echelon

A Third Echelon az a szervezet, amelynek a jó öreg Sam Fisher is dolgozik! Nézzük meg sorjában, kik lesznek állandó munkatársaink és távoli segítőink a küldetések során.

Irving Lambert ezredes

1961-ben született ez a férfi, és jelenleg a Third Echelon összes tevékenységét ő tervezi, szervezi és koordinálja. Rangsorban közvetlenül a nagyfőnök alatt áll, kizárólag neki tartozik jelentéssel. Már igen fiatalon kapcsolatba került a hírszerzéssel, és rendkívül gyorsan haladt előre a ranglétrán. Az Öböl-háborút megelőző hónapokban már a térségben tartózkodott, ahol kettősügynököket szervezett be, és ő maga is kémkedett. Mikor a háború kitört, rengeteg lézeres célpontfestő küldetésben vett részt, továbbá híranyagokat vágott Amerikának kedvező részekkel megtöltve. Washingtonban, bizonyos körökben népszerű és ismert, ám nyilvános elismerésben sosem volt része. Sam Fisherrel már régóta ismerik egymást.

Anna Grímsdóttir

Ez az 1974-ben született nő egy számítógépes-hírszerző specialista. A küldetések technikai és kommunikációs hátteréért felel. Teljesen tisztában van a képességeivel, és ezt a nagyképűség terhe nélkül tudatja mindenki mással. Nem hiába, ő azon kevés emberek közé tartozik, akik a legbonyolultabb számítógéprendszereket is lazán feltörik. Az anyja Izlandról települt át az Egyesült Államokba. A kilencvenes évek közepén kibukott a főiskoláról, és szabadúszó programozóként kereste kenyerét. A kilencvenes évek végén felfigyelt rá a Nemzetbiztonsági Hivatal, és beszervezték a hírszerzéshez. Ahogy egyre központibb szerepet töltött be a biztonságpolitikában az internet, Anna úgy lépkedett egyre feljebb a ranglétrán.

William Redding

William Redding 1969-ben született Kalifornia államban. A csapat új tagja kicsit könyvmoly típusú figura, amit hűen tükröz viselkedése is: fanatikusan ragaszkodik a küldetés-terveihez, a megszerzett információ számára a legnagyobb kincs, és a munkája minden terén félelmetesen pontos. Imádja a fegyver- és járműspecifikációkat, és bármikor fejből felmondja a szállítógépünk összes műszaki adatát. A chicagói egyetemen szerezte meg a diplomáját, méghozzá politológiából. Tanulmányai után rögtön beállt a haditengerészethez kommunikációs specialistának, de miután elérte a kapitányi rangot, átpártolt a Nemzetbiztonsági Hivatalhoz. Innen egyenes út vezetett a Third Echelonhoz.

További szereplők

Toshiro Otomo Admirális
Az admirális 1955-ben született Hirosima városában. Ő a vezetője a Japánban frissen megalakult I-SDF-nek (Information Self Defense Force), amely – a neve is mutatja – az újfajta információs hadviselés ellen hivatott megvédeni a távolkeleti országot. Sztoikus nyugalommal hozza meg a legnehezebb döntést is. Lamberttel közvetlen kapcsolatban áll, a hírszerzési adatokat egymás közt nyugodtan cserélgetik.

Hugo Lacerda
Lacerda 1972-ben született El Salvadorban. Az évek során összefüggésbe hozták számtalan terrorista, szeparatista és forradalmár tevékenységgel Közép- és Dél-Amerika szerte. Mostanában alakította meg saját kis csapatát, akiknek elsődleges céljuk, hogy információs hadviseléssel segítsék érvényesíteni Lacerda érveit.

Douglas Shetland
Shetland a Displace International nevű magán-hadiszervezet vezérigazgatója. Rendkívüli kiképzése és példátlan szakmai tapasztalata képezi a kiváló (és legális) zsoldos-cég alapját. Az amerikai és más nyugati hadseregekben lévő ismerettségei révén a Displace komoly űrt tölt be a modern védelmi piacon.

Abrahim Zherkezhi
Abrahim Zherkezhinek doktorátusa van kriptologikus számelméletből, amelyet a gottingeni egyetemen szerzett meg. 2003 után az amerikai Homeland Protection Agency tanácsadó-munkatársa volt, majd a grúz információ-krízis során az ENSZ-nek is dolgozott. Ezek után eltűnt a nyilvánosság elől, egyesek szerint megőrült.

Arthur Partridge kapitány
Arthur Partridge a USS Clarence E. Walsh kapitánya, a hadintergerészet egyik kiválósága. Fisher régi barátja, kettejük kapcsolata addig nyúlik vissza, míg Sam Navy SEAL volt. Ekkor Partridge parancsnoksága alatt szolgált, és az akkor kialakult jó viszony máig megmaradt.

reljük fel a lehallgató berendezést. Még két propagandaszóró berendezés van, az egyik a teherautó hátuljánál, a másik pedig az égő szemét melletti létrát megmászva válik láthatóvá. Megvan mind a három. A kamion bal oldalához közel van az NDT épület bejárata, és nekünk pontosan ott van dolgunk! Menjünk be, az égő cumók felett másszunk át a cső segítségével, és kapjuk le az itt ácsorgó őrt. Irány az irodahelyiség. Várjuk meg, míg a cseverésző katonák felrobbantják nekünk az ajtókat, ezután rohanjunk oda, és markoljuk fel az adattárolókat. Innen szaladjunk a lifthez, és emelkedjünk egészen a tetőig. To Be Continued…

SEOUL / 2

Primary Objectives
· *Get to the EA-6B crash site*
· *Prevent data aboard the EA-6B from being recovered by North Korea*
· *Designate the wreckage of the EA-6B for aerial bombardment*
· *Tap a Mobile Command Center*

Opportunity Objectives
· *Disable portable radar reconnaissance receivers*
· *Gain information about North Korean UAVs*

Bonus Objective
· *Dsiable all type-86 battle tanks (2)*
· *Rescue the EA-6B pilots (2)*

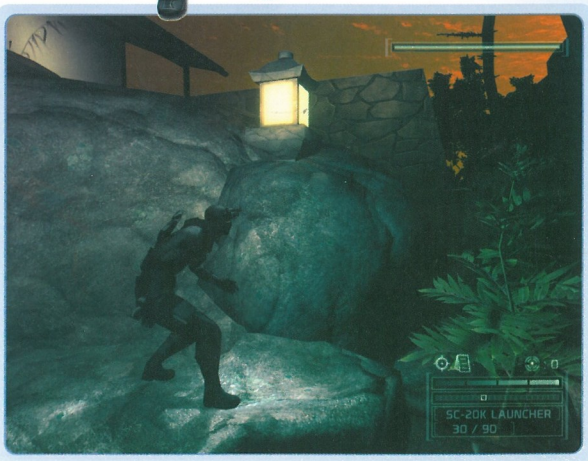
Most jön a nemulass! Az átvezető animációban láttuk, hogy a vadászgépet, amelyre átküldtük az összes adatot, szépen kilőtték, ken keresztül zúgjunk át a szomszédos épületre. Az elkövetkezendő részek rendkívül nehezek lesznek! A helikopter nagyon sok borsot fog törni az orrunk alá, és amikor még és le is zuhant Szöul utcáira. A feladatunk az, hogy eljussunk jelenlegi pozíciónkból a lezuhant gép roncsaiig.

Itt a tetőn nagyon vigyázzunk, mert őrök mászkálnak ide-oda, plusz még egy infrás szemmel felszerelt támadóhelikopter is rója a köröket a fejünk fölött! Iktassuk ki a P3R-radart a karzat alatt, majd a neonreklámtól vezető vezetőrök is beszállnak ebbe a játékba, nagyon durva dolgoknak lehetünk majd szemtanúi. Előrehaladva megtalálhatjuk a második P3R-radart, amelyet két katona, és maga a támadóhelikopter őriz. Mindenképp eljutunk a folyosókig, melyek a lerombolt mellékhelyiségekhez vezetnek. Két szintet ereszkedjünk le, ugorjunk át a szemközti teraszra, iktassuk ki a harmadik radart, végül lőjük le a ránktörő őrt. A lakások padlója igen komolyan megsérült (lyuk tátong tetőtől földszintig), úgyhogy a padlóba kapaszkodva jussunk le fokozatosan a földig. Lent használjuk a számítógépet, hogy teljesüljön az egyik Opportunity Objective! Hagyjuk el az épületet, menjünk egészen a faliakáig, és a harcoló csapatokig. Itt a dél-koreaiak háta mögött surranjunk el, és másszuk meg a közeli létrát. A tankot pusztítsuk el úgy, hogy egy gránátot hajítunk a löveg tetején található nyílásba. A dél-koreai katonákat ne bántsuk, még ha ránk is lőnek, mert az 0%-os értékelést ad a küldetésre. A tank mögött jobbra van egy létra, ezt másszuk meg. Fent van a negyedik P3R-radar, ezt iktassuk ki, végül másszunk le az utcára. Menjünk csak előre, egészen a falon lévő lyukig. Ezen préseljük át magunkat, és megérkezünk a szerencsétlenség helyszínére. Menjünk oda a repülőgép pilótafülkéjéhez. Kapjuk fel az egyik pilótát, és vigyük abba a sikátorba, ahol átmásztunk a nyíláson.

Lambert közli majd, hogy biztonságos-e. Tegyük ugyanezt a másodpilótával is, végül menjünk vissza a repülőgéphez. A bal oldal táján egy csövön felmászhatunk a magasba, és kilőhetjük végre az utolsó P3R-radart is. Innen átcsúszhatunk a vezetéken az állványzatra, ahonnan egy jól irányzott gránáttal felrobbanthatjuk az utolsó tankot is. Ez rendkívül jó hely ahhoz, hogy hívjuk az F-117-est, amely majd lebombázza a roncsokat. Mission Complete!

BATHHOUSE

Primary Objectives
· *Gain entry to the bathhouse*
· *Discover who Shetland's contact is*
· *Eavesdrop on Shetland's meeting before the I-SDF takes him down*



· *Disarm Shetland's bombs*
· *Eliminate Shetland*

Secondary Objectives
· *Find out who gave the I-SDF assault team their orders*

Opportunity Objectives
· *Tap the bathhouse telephone lines (3)*

Bonus Objective
· *Hack Shetland's computer*

Nagyon felpörögtek az események Dél-Korea óta, most éppen Tokióban vagyunk, éppen egy fürdőházat készülünk „megostromolni". Kiderül lassacskán minden, ami eddig homályos volt, rájövünk a rejtélyekre, és csavarodik egyet-kettőt a sztori, amelyből már csak két küldetés van hátra! Ide mindenképpen az Assault fegyverkiosztás javallott, és még akkor is spórolnunk kell majd a lőszerrel, hogy a misszió végéig kitartson. Csapjunk is bele a közepébe! Hagyjuk el a sikátort, és a jobbra lévő telefonvonalra szereljük fel a lehallgató-készüléket. Az utca végén lejáratot találunk, ahol lejuthatunk a csatornákba. Itt egészen addig meneteljünk, míg el nem érünk a mosodáig. Másszunk fel, keresztül a helyiségen, át a folyosón, a szárítószobán is keresztül, míg végül el nem érünk az étteremig. Menjünk be, forduljunk balra, nyomás fel a lépcsőkön. A kamerát kicselezve keressük meg a főnök irodáját a folyosó legvégében. Hekkeljük meg az ajtaját, ezután a bent lévő számítógépet kutassuk át. A szellőzőn keresztül másszunk át a másik helyiségbe, hallgassuk ki az egyik katonát. Innen loholjunk vissza egészen az étteremig. Indulás az öltözők felé, forduljunk balra, vágjuk át a fóliát, és folytassuk utunk. A medence ellentétes oldalán van a következő telefonvonal, melyet le kell hallgatnunk, úgyhogy szereljük is fel rá a megfelelő szerkezetet. A másik folyosón keresztül eljutunk a nyilvános fürdőhelyiségbe, itt nincs is semmi különleges tennivalónk, mindössze annyi, hogy haladjunk folyamatosan tovább, míg el nem érünk a magánfürdőkig. Felszerelhetjük az

utolsó lehallgató-készüléket az itt található telefonvonalra. Innen folyamatosan tartsunk balra, másszunk át a földön található szellőzőn, át a kis medencén, majd az üveg mögötti növényeknél másszunk át egy újabb szellőzőn. Hallgassuk ki a beszélgetést, és az EEV-vel hekkeljük meg távolról a padon lévő laptopot. Menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk. Elszabadul a pokol! Mindenhol egymással harcoló és velünk harcba bocsátkozó csapatok, itt már nincs kegyelem, csak vadnyugati tűzharc. Nincs mese, mindenkit lőjünk le, aki utunkba kerül, de spóroljunk a lőszerrel! Tartsunk ismét balra, menjünk egészen a zuhanyzókig. A faliaknát hatástalanítsuk, majd dobjunk be két gránátot a tisztálkodó helyiség két sarkába. Ez valószínűleg elintézi a három állig felfegyverzett őrt. Ezekután mentsünk egyet, és irány a kazánház. Másszunk át a kerítésen, ugorjunk fel a karzatra. Másfél percünk van, hogy Shetland bombáját hatástalanítsuk. Valahol alattunk lesz az első, könnyen észrevehetjük a szép piros villogását. Hatástalanítás közben mentsünk állást. Következik 90 másodperc a második bombára. Vigyázzunk, mert egy-egy ilyen akciót követően két őr jön be mindig a kazánházba. Kövessük a karzatot, így előbb-utóbb észrevesszük a második robbanószert is. A kiiktatása közben újfent mentsük el az állást. Húzódzkodjunk vissza a karzatra, és menjünk tovább. Meglátjuk a harmadik vörösen pislákoló fényt is, de ide át kell ugranunk, hogy hatástalaníthassuk a bombát. Remélem még van lőszeretek, mert újabb két baka jön be a terembe. A kijáraton keresztül kijutunk a tetőre. Kövessük a folyosót, másszunk le a létrán, át az ajtón, és konfrontálódjunk Shetlanddel. A nagyon király beállítás után lőjük le a férfit!

Mozdulatsorok

Backstab
Vannak ellenségek, akik nem lehetnek tanúi a ténykedésünknek. Vannak ellenségek, akiket gyorsan, hatékonyan, de legfőképp halkan kell eltenni láb alól. Sam új kése tökéletes erre a célra.

Rapell
Fisher még mindig ismeri ezt a jó öreg kommandóképességet. Segítségével a legmagasabb falról is könnyedén le tud ereszkedni.

Elbow
Ha az ellenséget nem szabad megölni, de mindenképpen el kell tennünk az útból, akkor Sam Fisher bácsi egy jól irányzott könyökléssel mélyálomba taszítja az ellent.

Grab
Előfordul, hogy menthetetlen helyzet alakul ki: sok ellenség, sok fegyverrel vs. Fisher. Ilyenkor kapjunk el egy katonát hátulról, vegyük elő a pisztolyt, majd lőjünk ki mindenkit. Az ellenség csak tiszta célpontra lő.

Kneehit
Ezt a mozdulatot a Könyöklés alternatívájaként is alkalmazhatjuk, ugyanis a kiváltott hatás ugyanaz mindkét esetben.

Knife Attack
Minden mindegy alapon akár egy kiválóan megkoreografált késes támadással is véget vethetünk az ellenség szánalmas életének.

Plam Hit
A könyöklés és térdelés másik alternatívája. Sam Fisher a tenyerével ütést visz be az ellenség állára, így az egy szép röppályát követve eszméletlenül hullik a földre. Nagyon látványos!

Punch
A könyöklés, térdelés és tenyérütés újabb alternatívája. Osonjunk az ellenség mögé, majd egy jól irányzott tarkóütéssel vonjuk ki a forgalomból a katonát.

Quiet Landing
Mászunk csöveken, plafonon, kötélen, és mindenhol máshol, ahol egy ember mászhat. De mit érne az egész, hogy ha egy krumpliszsák erejével puffannánk a földre?! Fisher kiváló technikával minimalizálja a földetérés hangját.

Shooting
Bármikor előfordulhat, hogy valakit le kell lőnünk a saját testi épségünk védelme, vagy a küldetés teljesítése érdekében. Széles arzenálból választhatjuk ki, hogy Sam mivel tüzeljen.

Upside Down
Gyakran megesik, hogy a csöveken mászva pont alánk téved egy gyanútlan ellenség. Ekkor mi simán elkaphatjuk a nyakánál fogva, és addig szorongathatjuk a torkát, míg fel nem adja az életéért való küzdelmet.

Boost Jump
Co-op módban lehetőségünk nyílik társunknak bakot tartani. Ezzel a technikával jócskán megnövelhetjük ugrásának magasságát. Emellett nagyon jól néz ki.

Co-op Rapelling
Kötélen ereszkedni csak kijelölt helyeken lehet a Single Player játék során. Kooperatív módban megfűszerezhetjük az egészet, mert társunk segítségével immáron akárhonnan aláereszkedhetünk.

Revive
Ha társunkat túl sok találat éri, nem kell félnünk attól, hogy egyedül kell folytatnunk a küldetést. Gyors elsősegélynyújtással újraéleszthetjük kifeküdt bajtársunkat!

Stand On Teammate
Funkciója rendkívül hasonlít a Boost Jumpéra: csapattársunk segítségével komoly magasságokba is felküzdhetjük magunkat!

KOKUBO SOSHO

Primary Objectives
· *Do not kill anyone (cancelled)*
· *Contact the detained American officers*
· *Find out who gave the I-SDF Assault team their orders*
· *Gain access to the War Room*
· *Record the meeting in the War Room*
· *Access the G-SDF General's Laptop*
· *Cripple Otomo's I-SDF servers.*
· *Capture Otomo Alive*
· *Exfiltrate to the only Available Extraction Point*

Bonus Objective
· *Backup Otomo server information before you destroy it*

Már nagyon közel vagyunk a végkifejlethez! Az előbb lehullott a lepel Douglas Shetlandről is, most pedig újabb meglepetések következnek. A japán Kokubo Sosho épületbe kell bejutnunk, és az elején, amíg még semmi sem biztos, nem ölhetünk meg senkit. Ennek ellenére Assault fegyverkiosztásban induljunk neki a küldetésnek, mert a második fele a pályának kimondottan mozgalmas lesz.

Az első és legfontosabb dolgunk az, hogy kinyissuk a garázsajtót. Itt gyorsan osonjunk be, várjuk meg, míg a két őr elhagyja a pozícióját, majd fokozott tempóban közelítsük meg az alagút legvégét. Itt egy titkos járat felvisz minket rögvest az épület második emeletére. Itt meg kell keresnünk a Sajtó-

szobát. Bemászhatunk egy kis szellőzőn keresztül. Két őr cammog fel és alá ebben a helyiségben, de elég kilőni körülbelül két lámpát, és az örök bántalmazása nélkül odasurranhatunk az amerikai foglyokhoz. Most kössük fel a gatyánkat, és menjünk le egyenesen a főhallba. Itt egy őr csücsül majd az asztalánál, őt vagy csalogassuk el és üssük le, vagy csak simán lőjünk rá egy Sticky Shockert. Itt lent lesz egy Underground Access nevű lejárat. Ezt felismerhetjük, mivel az asztallal szemben van, és két olvasó övezi jobbról-balról. Menjünk egészen a mozgólépcsőig, majd szüntessük meg az áramellátást a közelben lévő kapcsolóval. Most nagyon-nagyon óvatosan kezdjünk el lefele menni, mindeközben legyen bekapcsolva az éjjellátó készülékünk, mivel lent egy nagylátószögű infrakamera pásztázza folyton-folyvást a terepet, és még pár őr is csámborog. Ez tulajdonképpen egy körfolyosó. Jobbra található a központi szerver, szemben, a fal túloldalán a War Room, a környéken pedig egy lift, amely az I-SDF-hez vezet. Menjünk jobbra, a szerverterembe. Itt hekkeljük meg alaposan a számítógépet, és engedélyezzük a belépésünket a War Roomba! Hiába vagyunk itt bent, még egy-két infrakamerát és két-három őrt is ki kell kerülnünk, míg el nem érünk a helyiség túlsó végében lévő tényleges bejáratig. Itt felmászhatunk a platformokra, ahonnan egy szellőzőbe kúszhatunk. A járat végén kihallgathatjuk és felvehetjük a lézer-mikrofonnal a beszélgetéseket! Újabb fordulat a sztoriban. Most pedig az EEV-vel hekkeljük meg távolról a tábornok laptopját, hogy még több információhoz juthassunk! Minden megvan, most nyomás vissza a körfolyosón lévő lifthez, és induljunk el lefelé, az I-SDF központba. Félúton megáll a lift, mert észrevesszük, hogy jövünk. Sajnos így van elég idejük felkészülni a fogadásunkra. Sebaj, a felvonó alján található nyíláson másszunk ki, és emeletről emeletre ereszkedjünk le, a párkányokba kapaszkodva. Lent a fülünkre szól Lambert, hogy három percünk van, míg elszabadul a tényleges pokol, és kitör a harmadik világháború. Másszunk ki az aknából, és nagyon lassan osonjunk jobbra. Észrevehetjük, hogy egy katona lába kilóg a sarok mögül. Nos, mögötte vannak még ketten. Lassan, lopakodva dobjunk oda egy repeszgránátot. A hatás ezer százalékos, ugyanis két fali-aknát is berobbant a detonáció, így mindenki elpusztul a folyosón. Gyerünk a következő folyosóra. Ne érjünk a lézerhálóhoz, különben egy automatizált gépfegyver lerövidíti kalandunk. A nagy teremben jobbra lesz a szerver. A kisgépek mellett lopakodjunk el odáig, félúton nyírjuk ki az összes katonát. A szerverről először mentsük le az összes adatot, majd helyezzünk el rajta egy robbanótöltetet. Menjünk kicsit távolabb, és jöhet a detonáció! Visszafele három elitkatona állja majd utunk. Remélem még mindenkinek maradt egy kevéske lőszere, mert csak a holttestükön keresztül juthatunk tovább! Amennyiben elhunytak, a folyosó végén forduljunk jobbra, így elérünk Otomo irodájába! Hallgassuk meg a mondandóját, majd a mögöttünk lévő szerverszoba egyik sarkában található lejáraton másszunk le, kövessük a járatot, végül bukkanjunk fel Otomo szobájában. Stabilizáljuk a harakiri-zett tábornok állapotát, majd helyezzünk el egy töltetet a mélytengeri helyiség középső ablakán. A sarkon túl bújjunk el, amíg fel nem robban a cucc, végül menjünk a lyukhoz, és ússzunk fel körülbelül 30 métert! A küldetés és a játék 100%-ra teljesítve!

Dante

TUDTAD-E?

A GameCube-os és PS2-es változatba a kisebb defektusokat ellensúlyozandó beépítettek egy plusz ún. Water Stealth Skill nevű mozgást is.

Fegyverek és felszerelések

SC-20K
Teljes nevén SC-20K Prototype Modular Assault Weapon a drágaság. Minden Splinter Cellben Sam Fisher egyik leghűségesebb társa a harctéren. 30-as tárból köpködi az 5.67-es kaliberű töltényeket a beépített hangtompítón keresztül. Pontosabb célzást tesz lehetővé a 1,5x-es zoom. Különféle modulokkal lehet kiegészíteni a hatékonyság maximalizálása érdekében – shotgun-toldalék a közeli, és sniper-kiegészítés a távoli célpontok ellen.

SC Pistol
Ez a prototípus a 20-as tárból beépített hangtompítón keresztül ontja magából a golyókat. Emberek ellen csak akkor használjuk, ha már az SC-20K-ból teljesen kifogyott a lőszer, viszont létezik egy másik funkciója is ennek a kis pisztolynak. A cső alatt ugyanis fel van szerelve egy OCP, amellyel ha célba veszünk egy (pl.) világítótestet, az rövid időre felmondja a szolgálatot. Hasznos, mert nem kell töltényt pazarolni a lámpák szétlövésére, és az ellenség sem fog szagot.

EEV
Teljes nevén Electronically Enhanced Vision. Ezt a szerkezetet használhatjuk 1,5x-es zoom-mal rendelkező távcsőként, melyet felturbóz a hő-, éjjellátó- és elektromágneses-kamera. Igazi erejét azonban akkor mutatja meg, mikor valami távolról, vezeték nélkül kell meghekkelnünk. Ezzel az eszközzel ugyanis még ez is gyerekjáték. Beépített lézeres mikrofonjának köszönhetően távoli beszélgetéseket is rögzíthetünk.

Sticky Camera
40mm-es kilőhető megfigyelő kamera, real-time vezeték nélküli adattovábbítási lehetőséggel. Beépített Nightvision, Hőkamera és Elektromágnes Kamera gazdagítja felszereltségét. Az általa kibocsátott hanggal odacsalogathatjuk hozzá az ellenfelet, és altatógázt is onthat magából, ha már közel az ellen.

Sticky Shocker
40mm-es, magas volt-, de alacsony amperszámú elektromos nyugtatólövedék. Becsapódáskor elkábítja az ellenséget. Ha vízben több ellen is áll, és közéjük lőjük, akkor a nedves felület mindenki felé továbbítja az áramütést.

Airfoil Round
40mm-es, erős, zérópenetrációs lövedék. Nem hatol be az ellenség testébe, de az ütés, melyet rámér azonnali eszméletvesztéshez vezet. Halk, hatékony.

Gas Grenade
Ugyanolyan gázfelhőt bocsát ki magából, mint a Sticky Camera, az ellenség azonnal elkábul, ha belélegzi a felhőt.

Wall Mine
Jó párszor összefutunk majd ezekkel a falra szerelhető kis robbanószerkezetekkel. Szerencsére pár másodperc alatt hatástalaníthatjuk, és később saját célra is felhasználhatjuk őket.

Frag Grenade
Azt hiszem őt nem kell túl részletesen bemutatnunk. Sam Fisher arzenáljából sem hiányozhat a jó öreg robbanógránát. Néhány zsúfolt szituációt könnyen megold: az ellenfelek elszaladnak előle, így kiválóan működik, ha az ellen fedezékébe dobjuk. Ekkor mindenki egyenesen a célkeresztünkbe rohan.

Flash Grenade
Ez a villanógránát rövid időre elvakítja, megsüketíti, és letaglózza az ellenfeleket. 8 méteres rádiuszban tarol.

Smoke Grenade
Nyílt terepen való átkelések során rendkívüli hasznossággal bír. Eldobunk egyet, mire átláthatatlan füstfelhő borítja be a terepet.

FREEDOM FORCE
VS. THE THIRD REICH

A 2002-es esztendő egyik sikerjátékának folytatását bizonnyal sokan várták már. Minthogy azonban a játék az első résztől függetlenül is teljességgel élvezhető, másrészt azóta eltelt néhány év, s új képregényrajongók tekintgethetnek a számítógépek comics-hősei felé, remélhetőleg lesznek szép számmal olyanok is, akik most, az új rész megérkeztekor fogják bővíteni a Freedom Force képregénybirodalom rajongóinak számát. Az új játékosoknak szánom az alább következő általános tanácsokat, valamint a karaktergenerálás rövid leírását, a többiek – ha akarnak – egyből belevethetik magukat a végigjátszás sűrűjébe.

- **CD Link: Kégaléria,Video, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Irrational Games**
- **Kiadó: Digital Jesters**
- **Megjelenés: 2005. április 15.**
- **Kategória: RPG**
- **Honlap: www.freedomfrocegame.com**
- **PC.Games teszt: 93%**

A csapatösszeállításról

Minthogy a Freedom Force vs. the 3rd Reich csapatalapú taktikai játék, nagy szerepe van annak, az egyes küldetésekre mely hősöket viszed magaddal. Értelemszerűen nincs egyetlen, mindenre jó megoldás, illetve fordítva, minden csapattal minden problémára van valamilyen megoldás, de azért néhány szempontot érdemes szem előtt tartani.

Egy jó csapatösszeállításban van egy felderítő: ez általában a leggyorsabb szuperhős legyen, hiszen az ő feladata lesz a pályán előreszaladni, kikémlelni, hogy milyen ellenfelek várnak ránk, vagy adott esetben lekötni az ellenfelet addig, amíg a csapat többi tagja oda nem ér (a küldetések egy részében, amikor épületet kell megvédenünk, vagy nem szabad egy bizonyos területre engednünk az ellent, ez kifejezetten hasznos lehet).

A csapat másik tagja legyen erőember: Minuteman, ManBot vagy Order hatalmas ütéseikkel a sok életerőponttal rendelkező ellenfeleket is hamar lerendezik. Különösen akkor, ha egy harmadik csapattag gondoskodik arról, hogy az ütéseket védtelenné tett vagy legyengített ellenfél kapja: erre a célra a mentális támadásban jeleskedő Mentor éppúgy megteszi, mint Alche-Miss, aki időlegesen bénítani képes az ellenfelet.

Érdemes a csapatba egy olyan hőst is bevenni, aki területre ható támadásokban jeleskedik, ezzel egy csapásra több ellenfelet is le lehet rendezni: El Diablo a játék során egyre nagyobbá fejlesztett tűzgolyói, vagy Ant savbombái ideálisak erre a célra. Jó, ha a csapattagok egyike-másika tud repülni, de legalábbis felugrálni a háztetőkre, akad ugyanis néhány olyan küldetés, amelyben háztetőkről is jön ránk az áldás; ilyenkor jobb odamenni, s egy pofonnal lerendezni az illetőt (ha lezúg a magasból, még plusz sérülést is szenved), mint lövöldözésbe kezdeni.

Kínálkozik még egy olyan lehetőség is, hogy az egyik csapattag ne a harcban, hanem a harcosok segítésében jeleskedjen, különböző speciális képességeikkel gyógyítva, energiát adva, sebzést növelve. A régi hősök közül ilyen volt Law, az újabbak közül ilyen Green Genie. Játékosa válogatja; én – bevallom őszintén – nem szívesen adtam el egy helyet ilyen célokra.

A karaktergenerálásról

Ha karaktergenerálásra adod a fejed (s tedd azt, hiszen ennek a játéknak az az egyik legélvezetesebb része, hogy saját szuperhősödet is bevetheted az események forgatagába), először is kiválaszthatod, hogy a játékban szereplő modelleket használod (*Show Built-In*), vagy a játékhoz előre gyártott négy modell egyike határozza meg szuperhősöd kinézetét (*Custom*). Persze modellek a játék honlapjáról, illetve a rajongói oldalakról is letölthetők.

A Stats menüben 5 alaptulajdonságot növelhetsz egy 10-es skálán a bénától az isteniig, s ugyanitt tudsz speciális tulajdonságokat vásárolni (például, hogy szuperhősöd tudjon e repülni, háztetőkre ugrani, ilyesmi).

Nem kell túlzásokba esni: a tulajdonságokat 4-es, 5-ös értékre emelve már igen tápos hőst nyerhetsz. Érdemes azt az egy tulajdonságot megnyomni egy picit, amelyre szuperhősöd egész lényét építed (sebesség, ha felderítésre szánt karaktert készítesz; erő, ha izomembert stb.).

A *Powers* menüben vásárolhatsz támadásokat és védekezéseket a karakternek. A támadási formák lehetnek szimpla közelharciak (*melee*), távolságiak (*projectile, beam, cone, area, direct*), a védekezés pedig lehet passzív, ez mindig működik, valamint aktív, amely csak akkor véd, ha elsütöd (*active, passive defense*). Itt választhatunk továbbá speciális támadási formát is (*special*), enélkül nem is igazi egy szuperhős.

Most egy fontos rész jön, tessék figyelni! Az adott támadás tulajdonságainál az alábbiakat állíthatjuk be:

- a támadás milyen típusú sebzést okozzon (*damage type*);
- mekkorát sebezzen (*magnitude*);
- mennyi energiába kerüljön (*energy point cost*);
- mekkora legyen az esélye annak, hogy időlegesen elkábítja az ellenfelet (*stun*);
- mekkora legyen az esélye annak, hogy azonnali kábultságot okoz hősödnek (*knockback*);
- milyen gyors legyen az adott támadás (*velocity*);
- mekkora sugárban hasson a közelharci támadás (*radius*);
- a területalapú támadásnak mekkora legyen a hatóköre (*range*);
- milyen pontos legyen a támadás (*accuracy*).

Nem kell, hogy a hősöd minden támadása brutális legyen! Okosan el kell játszani a fenti tényezőkkel, hogy ne jöjjön ki irreálisan magas pontérték az adott támadásra. Állíts be például nagy sebzést és alacsony energiaköltséget (ezzel felnyomod a támadás értékét), majd csökkentsd a kiütés esélyét, a sebességet, esetleg adj esélyt a knocback-re (ezzel csökkented a költségeket). Vedd figyelembe, hogy egy nagyot sebző támadás jobb lehet, mint a megnövekedett esély a kiütésre (*stun*)! Egy hősnek egy erős támadást adj: ez lesz az ő specialitása.

Én az első résznél is, és most a második esetén is készítettem egy olyan karaktert, amelynek erőssége egy elektromosság-alapú támadás volt: fur-

TUDTAD-E?

A hősök alapértelmezett támadását könnyűszerrel megváltoztathatod, ha a nevük alatt a támadások menüre kattintasz. A legördülő menüben beállíthatod, hogy melyik legyen az a támadás, aminek az alkalmazásához ezentúl elég lesz egy egyszerű kattintás is.

csa, de ilyen hős nincs az alapkészletben, hiánya viszont erősen fájó. Robotok ellen kiváló, de az elektromosságot a legtöbb ellenfél rosszul bírja, így normál ellenfelek ellen is hasznos. (Atomtámadás ellen nem véd...) Ha egy ilyen hőst beállítasz körülbelül a játék közepénél, nagyon sok kellemetlenségtől kíméled meg magad, kezdve a Harmadik Birodalom robotjaitól egészen a káoszlidércekig. Végezetül az Info menüben beállíthatod karaktered anyagát (elvégre egy szuperhősnek nem kell feltétlenül hús-vér embernek lennie, testét alkothatja akár kő, akár tiszta energia), valamint a hangját is kiválaszthatod az előre megadott sémákból. Adj nevet a karakternek, és íme, szuperhős született!

Ahhoz azonban, hogy a küldetésekben választható is legyen, meg kell nyerned őkelmét, hogy legyen a csapatod tagja: presztízspontokkal kell fizetned jelenlétéért. Itt lesz jelentősége annak, hogy a fentebbiek során hogyan kalkuláltál. Csak viszonyításképpen: a játékban, ha minden mellékküldetést teljesítesz, körülbelül 45000 presztízspontot gyűjthetsz össze (a pontok minden sikeres küldetéssel folyamatosan gyarapodnak). Minthogy az előre megalkotott karakterek nem kerülnek 10000 pontnál többe (egyenként persze), ha szorgosan gyűjtögetsz, de nem költesz (vagy csak csínján), akkor a játék közepe felé már nagyon durva hősöket kreálhatsz magadnak. (Megjegyzem, egy bizonyos pontérték felett álló hősök multiplayerbe nem vihetők.) Egy 15000 pontot érő hősnek normál nehézségi fokozaton gyakorlatilag nincs ellenfele! Így az übertápos saját hősökkel nyugodtan nekiláthatsz a játéknak keményebb szinteken is.

Tippek a követendő taktikához
Ki legyen a csapatomban?
A kérdésre persze nincs egyetlen jó válasz, ráadásul bizonyos küldetésekben nem is választhatunk (vagy csak korlátozottan). Ám a játékkal most ismerkedőknek hasznos lehet az alábbi néhány információ. Minuteman és Alche-Miss az első kilenc küldetésben univerzális embereknek bizonyulnak: előbbi roppant ereje miatt (autókat, szobrokat tud hajigálni és igen nagyot üt botjával), utóbbi a gyakorlatilag kivédhetetlen taszajtó képességének (*repulsion*) köszönhetően.

Bulletet feltétlenül „vásároljuk meg", mindenképpen jól járunk vele. Gyors, ütéseit sűrűn osztja, durvább távolsági támadásokra képes ellenfelek ellen kiváló (*sprint* képessége használatával hamarabb odaér, mint hogy a gonosz elsüsse támadását).

Order és ManBot két lassú, de brutálisakat ütő karakter: tempójuk miatt kicsit nehezebb jól kihasználni képességeiket, de ha olyan karaktereket állítasz be melléjük, akik képesek az ellenfeleket ideiglenesen bénítani vagy agyukat befolyásolni (Green Genie, Alche-Miss, Mentor), erejük főnyeremény lesz!

A Black Jack és Sky King duónak van egy előnye: mivel mindkettejüknek van fegyverhasználat specialitása (előbbinek a *Rapid Fire*, utóbbinak a *Chain Gun*), ha ketten ráállnak megsorozni egy ellenfelet, annak nem sok esélye van ütésig eljutni. Ez különösen az igen szívós és ostorukkal nagyokat ütő kill-a-rillák ellen hatásos.

Kezdőknek Shadow az ajánlott karakter: nem annyira azért, mert olyan tápos, vagy mert könnyű lenne képességeire építeni, hanem inkább rengeteg életerőpontja miatt. Bevallom, én többnyire csak golyófogónak használtam, minden más haszonra, amit harcban hozott, bónuszként tekintettem.

Csapatmunka mindenek előtt
Mind a könnyebb mind a nehezebb ellenfelek esetén érvényes szabály: egyszerre csak kevés (leghetőleg egy) ellenfelet támadj! Ne menj bele szuperhősök és gonoszak közötti páros küldetésig ökelme összeszedi magát, s újból választható lesz.

Csalás helyett
Ne feledd: ha végleg besokalltál a játék nehézségétől, vagy unnád magad a túl könnyű ellenfelek miatt, a játék nehézségét menet közben a küldetések között tetszésed szerint átállíthatod!

Freedom Force Vs. The 3rd Reich – végigjátszás
A végigjátszás normál nehézségi fokra készült, de a javasolt taktikák nehezebb fokozaton is alkalmazhatóak.

1. pálya
Things That Go Bump in the Night!
Miután megtekintettük az első rész történéseit összefoglaló rövid, ám kellően heroikus hangulatba hozó animációt, Alche-Miss bőrébe bújva máris Patriot City parkjában találjuk magunkat. Akik először játszanak a já-

Heroic revival avagy egy szuperhős sosem hal meg!
Ha a harc közben leamortizálódott szuperhőseid nem találnak életerő-csomagot (*health canister*), még mindig nyitott előttük a heroikus erőgyűjtés lehetősége. A karakterek arcképén található medál ezt a lehetőségét szimbolizálja (több medál – több lehetőség). Ha ezt elsütöd, karaktered újra sértetlen lesz, s mehet újra a csihi-puhi. Abban az esetben sem kell aggódnod, ha hősöd egy erősebb pofontól még azelőtt összeesik, hogy aktiválni tudtad volna heroikus erőgyűjtését. Ez ugyanis eszméletlen állapotban is megtehető, hátránya csupán anynyi, hogy ilyenkor életereje nem töltődik fel teljesen, csak körülbelül a harmadáig. Ha már egyáltalán nincs újratöltődésre lehetőséged, s hősöd mégis elesik, akkor sem kell szuperhős-temetésre költened: a következő

TUDTAD-E?
Az irányítást nagyban megkönnyíti, ha használod a kameraforgatás lehetőségét is. Ehhez lenyomva kell tartanod az Alt gombot, míg mozgatod az egeret. Ha azt szeretnéd, hogy a kamera automatikusan kövesse a kiválasztott hőst, nyomd meg az Y billentyűt.

TUDTAD-E?

A küldetések között a bázison lehetőséged van megjátszatni a Freedom Fortress adatbázisát (Database menüpont). Itt az ellenfelek részletes adatai között azt is megtalálod, mi a gyengéjük. Ez segítheti csapatod kialakítását.

tékkal, haladjanak a sárga nyilak mentén, ez afféle oktató mód, az öreg motorosok pedig a piros nyilakat követve rögtön elindulhatnak, hogy megküzdjenek a rosszfiúkkal. Ám amikor először El Diablo, Minuteman, majd többi szuperhős társunk megtámad minket, úgy érezhetjük, itt valami nem stimmel. (Ezektől a támadásoktól nem kell megijedni, egyik szuperhős ellenfelünk sem veti be legdurvább támadását.) Gyanúnk csak fokozódik, amikor ManBotot pillantjuk meg egy ketrecbe zárva. Nem törődve azzal, hogy társunk elvileg az előző rész végén egy másik dimenzióban ragadt, verjük szét a ketrecet, majd ManBottal együtt intézzük el a pályán flangáló többi ellenünk fordult társunkat is. Főhadiszállásunkat, a Freedom Fortress-t elérve ManBot is Alche-Miss ellen fordul – szegény kislány, hát mit vétett ő? Még szerencse, hogy mindez csak egy rossz álom volt…

2. pálya
Chaos in Cuba!
Békés mindennapjait töltő csapatunkat Charles Wilson, a CIA egyik fejese riadóztatja, s közli hőseinkkel, hogy az első részben megismert kommunista szuperbűnöző, Nuclear Winter megszökött börtönéből, s mintha ez még nem lenne elég, ráadásként magával vitte a kozmikus entitás, a Time-master sztázisba dermedt testét. Azonnal útnak kell eredninkk, hogy elkapjuk, mielőtt valami rettentő dolog kerekedne az egészből. Szóval: irány Kuba, ahol Nuclear Winter ideiglenes főhadiszállást rendezett be magának. A pálya nem lesz nehéz, de aki még nem játszott a játékkal, legyen óvatos az orosz katonákkal; jégsugarakat lövő fegyverük különösen az erre érzékeny El Diablón sebez nagyokat, de a többiek is jobban teszik, ha óvatos duhajok. Külön kell figyelnünk a fejünkre hulló bombákra is: szerencsére a program ebben egy kicsit besegít, mert a bombák érkezése előtt pár másodperccel megjelenik a földön egy célkereszt, ahová potyogni fognak. Ugye nem kell mondanom, hogy aki a közelben van ilyenkor, jobban teszi, ha iszkol, ahogy csak bír? A hógólemek ellen El Diablo inferno támadása a leghatásosabb, de néhány robbanóanyaggal teli hordó is megteszi, ha hozzájuk vágjuk. A pálya végén látható nagy jégágyút kell szétvernünk ahhoz, hogy küldetésünk eme részét eredményesen lezárjuk.

3. pálya
Beware the Sorceress of the Soviet!
Egy orosz parancsnokból kiszedjük, hogy ellenfelünk szövetkezett egy Red Oktober névre hallgató boszorkánnyal: nos, irány a varázslónő rejtekhelye! Csakhogy azt nem lesz olyan könnyű meglelnünk. Tovább folytatva utunkat a jégpályává változtatott Kubában, egy kis faluba tévedünk, ahol először is meg kell keresnünk a helybéliek közé beépült kémet (ez nem lesz nehéz, szép sorban mindenki falubelit hallgassunk ki, s amelyik ordítozni kezd az orosz dicsőségről, s megtámad minket, az lesz az), majd miután ökelme elárulta, merre keressük a rejtekhely bejáratát, vegyük arra az irányt. Ellenfeleink között ezúttal akadnak shurale névre hallgató jetiszerű szörnyek, akik gyógyítják is magukat, hógólemek, akik újra és újra feltámadnak, s persze orosz katonából is felbukkan néhány. A rejtekhelyet négy mágikus kéz őrzi: ezeket kell szétvernünk, hogy az út szabad legyen. A kínos csak az, hogy a kezeket egyszerre, egyidejűleg kell elpusztítani, ez pedig ebben az ellenfélözönben nem lesz könnyű feladat. Azt tanácsolom, ne a szörnyekkel való harcra koncentrálj, hanem a mágikus kezekre menj rá, még ha be is kell nyelned ehhez néhány pofont, aki pedig repülni tud (Alche-Miss és El Diablo), a levegőből lövöldözzön, oda legalább a hóteremtmények nem érnek el. Amikor a boszorka előjön rejtekéből, elég ha két hősöddel ütöd, a másik kettő mehet a többi ellenfélre. Red Oktober ellen hatásos technika, ha Alche-Miss repulsion-jével lelököd a seprűjéről, s amíg a földről feltápászkodik, Minuteman vagy Shadow ad neki, ami belefér.

4. pálya
The Sinister Secrets of Red Oktober!
A föld alatt folytatjuk utunkat, Red Oktober rejtekhelyén. A barlangrendszer nem bonyolult, nem lehet benne eltévedni. Szabadítsuk ki a fogva tartott civileket (némi presztízspontot hoz a konyhára), s nyomjuk le az utunkba álló katonákat és szörnyeket. Három lezárt ajtón kell keresztüljutnunk, ezeket szintén mágikus kezek védik, de csak az utolsó esetében kell két kezet egyidejűleg szétpüfölnünk. Akinek az előző pályán a négyet sikerült, annak ez gyerekjáték lesz. Új ellenfelek is felbukkannak: a sámánok ellen

a gyorsaság a legjobb fegyver. Ha a csapatba felvetted Bulletet, nem lesz gondod; mire a sámánok eljutnának az első támadásukig, már három maflást kaptak. Ha Bullet nincs a csapatodban, akkor a távolsági támadások a legjobbak ellenük.

5. pálya
The Cauldron Brews Evil!
Eljutottunk hát Red Oktober barlangrendszerének közepébe, ahol feladatunk lesz szétverni a boszorka titkos üstjeit, s kiszedni ökelméből, merre lelepleződik a főnöke, Nuclear Winter. A pályán teendőink hasonlóak az előzőhöz, de ezúttal egy kéz-triót is le kell nyomnunk az eredményes ajtónyitáshoz. Sámánokból kicsit bővebben ellátott a harci terep, nem érdemes velük birokra kelni, El Diablo nyomjon oda nekik egy infernót, s mindjárt csendesebben lesznek. A kondérokból kifröccsent zöld trutyit mindig kerüljük ki, mert lelassítja hőseinket, s ez harc közben gyakran veszélyes lehet. A pálya végén Red Oktober vár minket egy ménkű nagy üst mellett: ez utóbbival kezdjük hősi munkánkat. Érdemes erre is El Diablo tűzerejét használni, míg a többiek inkább azon legyenek, hogy az ellenfeleket elcsalják a közelből. Ha az üst sztésett, s több ellenfél már nem pattog ki belőle, jöhet a boszorka. Miután jól elvertük, okos szavaink nyomán rájön, hogy Nuclear Winter valójában át-

verte őt, s így megígéri, hogy elvisz minket régi ellenségünkhöz.

6. pálya
The Ice-man Cometh!
Nuclear Winter bázisát három vaskos és áthatolhatatlan jégfal védi. No persze Ant, a Hangyaember a mi jokerünk ebben a feladványban! Az ő segítségével kiiktathatjuk a falakat előállító masinákat, majd csapatunk többi tagjával lerendezhetjük az orosz katonákat. Mivel ebben a küldetésben csapatunk tagjává szegődik Red Oktober is, így sámánjai is minket fognak segíteni. Erre szükségünk is lesz, mert versenyfutás kezdődik az idővel. Nuclear Winter útnak indított ugyanis három atomrakétát, hogy kirobbantsa a harmadik világháborút. Ha kellően gyorsak vagyunk, még el tudjuk érni, hogy a rakéták ne jussanak el céljukig: vezérlőkódjuk megváltoztatásával ártalmatlanul a tengerbe hullnak. Nosza, rajta, célunk az irányítótornyok. Az első rakétára van öt percünk, s amint az egyik tudóstól megtudjuk, a vörös és sárga torony közül az utóbbit kell szétvernünk (ha eltévesztjük, a rakéták már semmi sem állíthatja meg). A második rakétára négy percünk van: a fekete és a zöld torony közül a zöld a nyerő. Végül a harmadik raketára három percünk van, s a fehér és a kék torony közül kell választanunk – itt is az utóbbi a helyes. Ha ezzel megvagyunk, előjön rejtekéből a dühös szuperbűnöző, s szép tradicionálisan nekiáll pofozkodni. Mi szép tradicionálisan leverjük, mire jégóriássá változik. Ajaj... Az első kemény ellenfél a játékban. Szinte semmilyen varázs nem fog rajta, iszonyúakat sebez, a lövéseket egy energiamezővel visszaveri, s ráadásul csapatunk sem éppen kipihenten érkezett a küzdelemre. Lassú, de biztos taktika, ha apránként lepofozzuk az életerőpontjait (egyszerre csak két hőssel, hogy a többi gyógyítani tudja magát). Fontos, hogy a savat nem bírja jól, s mivel Ant kötelezően a csapat tagja ebben a küldetésben, rá kell bízni a dolgot, hogy egyfolytában dobálja a savbombáival. Ha Alche-Miss a csapatban van, vele érdemes egyfolytában az alterationt nyomni, hátha ledermeszti barátunkat, s akkor lehet neki adni jó nagyokat. Ha sikerült legyőzni, Red Oktober lelécel, Charles Wilson megjelenik és megdicsér, hőseink pedig elégedetten hazaindulnak. A világ ismét megmenekült... vagy mégsem?

7. pálya
A Time of War!
Hőseink kis repülőjükbe pattannak, hogy hazainduljanak, de váratlanul második világháborús német vadászgépek támadják meg őket. A kényszerleszállás után döbbenten veszik észre, hogy a világ igencsak megváltozott körülöttük: Amerika – s benne a szépséges Patriot City - a náci Harmadik Birodalom igája alatt nyög. Hogyan lehetséges ez? A dolgok mögött Charles Wilson áll, aki az öntudatlan Timemaster energiáját felhasználva alaposan felbolygatta a tér és idő szövetét. Visszautazott a múltba, s az X-energia segítségével úgy felturbózta a német seregeket, hogy azok megnyerték a világháborút, s ba, hátha így még az események kibontakozása előtt meg tudják akadályozni a legyőzhetetlenné tett német seregek megjelenését. Múltbeli utazásunk során első feladatunk egy Black Jack névre hallgató angol ügynök kifaggatása lesz. Ő először ellenségnek hisz minket, ügyhogy verjük el, hogy nyugton maradjon, s aztán már meg tudjuk győzni, hogy nem a nácikkal szimpatizálunk. Elmondja, hogy a dolgok mögött egy Blitzkrieg nevű gonosztevő áll, s felajánlja, hogy segít a jövőből érkezett kiscsinyi csapatunknak. A pályán még le kell nyomnunk néhány szimpla német katonát, s máris komolyabb dolgokba kezdhetünk.

8. pálya
The Voice of Doom
Következő küldetésünknek némi kulturális felhangja is lesz: először is meg kell mentenünk a Gutenberg Bibliát, valamint a Summa Theologicát és Shakespeare kéziratait a nácik máglyáitól. Teendőnk nem bonyolult: követjük a piros nyilakat, leütjük a német katonákat, kihallgatjuk az utolsó katonát, aki elmondja, merre menjünk tovább. Egyetlen komolyabb probléma csak egy megjelenő tank lehet, ez ellen viszont jól beválik a csalogatós taktika: El Diablo röpködjön körülötte, s amíg lövegtornyával a tank utánafordul, derék szuperhőseink könnyen leamortizálhatják (Minuteman Minute Missile specialitása hatásos ellene). Vallási művek rendben, jöhet a Shakespeare-kézirat. Egy lepofozott német katona elárulja, hogy egy bizonyos Schmidt nevű fickó tudja, hol van az értékes mű. Schmidt urat hamar megtaláljuk nem túl messze legutóbbi csetepaténk helyszínétől. Ő egy csapdával kedveskedik nekünk, de néhány nácival több vagy kevesebb már igazán nem számít. Amint teljesítettük kulturális missziónkat, komolyabbra fordulnak a dolgok: a német csapatok inváziós tervét kell megszereznünk. Csakhogy ezt egy Fortissimo nevezetű olasz szuperbűnöző őrzi, akit ráadásul római légionáriusnak öltözött katonái kísérnek. Ez utóbbiak elég szívós fickók, ráadásul tűzalapú támadások nem is hatnak rájuk, ezért El Diablóra csak a szimpla nácikat bízzuk, velük pedig Minuteman vegye fel a küzdelmet. A pálya végén meg kell küzdenünk Fortissimóval: nem különösebben veszélyes, de ha kiereszti a hangját, álljunk el a hanghullámok útjából. A küzdelem csak azért tarthat sokáig, mert sok életerőpontja van, s mert a lövedékek egy része nem hat rá, valamint szinte állandóan a levegőben van. Válassz olyan támadást, amely elkábíthatja, majd mikor lepottyant, míg kába, Minuteman adjon neki (eddigre elvileg derék Minuteman már megszerezhette a *300 Percenter* nevű képességet, s ez a smash-sel kombinálva igen brutálisakat sebez).

9. pálya
Red Sun Rising
A németek és az olaszok mellett feltűnnek a japán harcosok is (Red Sun). A Red Sun harcosok kemények, és két kellemetlen tulajdonságuk is van. Az első, hogy tűzelementálokat idéznek meg, amelyek ugyan könnyen kiüthetők, de megsemmisülésükkor akkorát robbannak, hogy abba könnyebb megfeküdni, mint a harcban. Inkább maradjunk meghódították az egész földet! Hőseink elhatározzák, hogy Mentor speciális képességeinek segítségével utazást tesznek a múlt-

TUDTAD-E?
A pályákon az életerő- és a prezitszpontot adó kapszulákon kívül találhatunk energiatölteket is. Ha ezeket felvesszük, gyorsabban töltődünk vissza. Illyenkor lehet a hősökkel a speckókat többször is elsütni, vagy vegyíteni (védekező és támadókat).

TUDTAD-E?
A küldetések között a bázison lehetőséged van meglátogatni a Freedom Fortress adatbázisát (Database menüpont). Itt az ellenfelek részletes adatai között azt is megtalálod, mi a gyengéjük. Ez segítheti csapatod kialakítását.

tékkal, haladjanak a sárga nyilak mentén, ez afféle oktató mód, az öreg motorosok pedig a piros nyilakat követve rögtön elindulhatnak, hogy megküzdjenek a rosszfiúkkal. Ám amikor először El Diablo, Minuteman, majd többi szuperhős társunk megtámad minket, úgy érezhetjük, itt valami nem stimmel. (Ezektől a támadásoktól nem kell megijedni, egyik szuperhős ellenfelünk sem veti be legdurvább támadását.) Gyanúnk csak fokozódik, amikor Man-Botot pillantjuk meg egy ketrecbe zárva. Nem törődve azzal, hogy társunk elvileg az előző rész végén egy másik dimenzióban ragadt, verjük szét a ketrecet, majd ManBottal együtt intézzük el a pályán flangáló többi ellenünk fordult társunkat is. Főhadiszállásunkat, a Freedom Fortress-t elérve ManBot is Alche-Miss ellen fordul – szegény kislány, hát mit vétett ő? Még szerencse, hogy mindez csak egy rossz álom volt…

2. pálya
Chaos in Cuba!
Békés mindennapjait töltő csapatunkat Charles Wilson, a CIA egyik fejese riadóztatja, s közli hőseinkkel, hogy az első részben megismert kommunista szuperbűnöző, Nuclear Winter megszökött börtönéből, s mintha ez még nem lenne elég, ráadásként magával vitte a kozmikus entitás, a Time-master sztázisba dermedt testét. Azonnal útnak kell eredniük, hogy elkapjuk, mielőtt valami rettentő dolog kerekedne az egészből. Szóval: irány Kuba, ahol Nuclear Winter ideiglenes főhadiszállást rendezett be magának. A pálya nem lesz nehéz, de aki még nem játszott a játékkal, legyen óvatos az orosz katonákkal; jégsugarakat lövő fegyverük különösen az erre érzékeny El Diablón sebez nagyokat, de a többiek is jobban teszik, ha óvatos duhajok. Külön kell figyelnünk a fejünkre hulló bombákra is: szerencsére a program ebben egy kicsit besegít, mert a bombák érkezése előtt pár másodperccel megjelenik a földön egy célkereszt, ahová potyogni fognak. Ugye nem kell mondanom, hogy aki a közelben van ilyenkor, jobban teszi, ha iszkol, ahogy csak bír? A hógólemek ellen El Diablo inferno támadása a leghatásosabb, de néhány robbanóanyaggal teli hordó is megteszi, ha hozzájuk vágjuk. A pálya végén látható nagy jégágyút kell szétvernünk ahhoz, hogy küldetésünk eme részét eredményesen lezárjuk.

3. pálya
Beware the Sorceress of the Soviet!
Egy orosz parancsnokból kiszedjük, hogy ellenfelünk szövetkezett egy Red Oktober névre hallgató boszorkánnyal: nos, irány a varázslónő rejtekhelye! Csakhogy azt nem lesz olyan könnyű meglelnünk. Tovább folytatva utunkat a jégpályává változtatott Kubában, egy kis faluba tévedünk, ahol először is meg kell keresnünk a helybéliek közé beépült kémet (ez nem lesz nehéz, szép sorban mindenki falubélit hallgassunk ki, s amelyik ordítozni kezd az orosz dicsőségről, s megtámad minket, az lesz az), majd miután ökelme elárulta, merre keressük a rejtekhely bejáratát, vegyük arra az irányt. Ellenfeleink között ezúttal akadnak shurale névre hallgató jetiszerű szörnyek, akik gyógyítják is magukat, hógólemek, akik újra és újra feltámadnak, s persze orosz katonából is felbukkan néhány. A rejtekhelyet négy mágikus kéz őrzi: ezeket kell szétvernünk, hogy az út szabad legyen. A kínos csak az, hogy a kezeket egyszerre, egyidejűleg kell elpusztítani, ez pedig ebben az ellenfélözönben nem lesz könnyű feladat. Azt tanácsolom, ne a szörnyekkel való harcra koncentrálj, hanem a mágikus kezekre menj rá, még ha be is kell nyelned ehhez néhány pofont, aki pedig repülni tud (Alche-Miss és El Diablo), a levegőből lövöldözzön, oda legalább a hóteremtmények nem érnek el. Amikor a boszorka előjön rejtekéből, elég ha két hősöddel ütöd, a másik kettő mehet a többi ellenfélre. Red Oktober ellen hatásos technika, ha Alche-Miss repulsion-jével lelököd a seprűjéről, s amíg a földről feltápászkodik, Minuteman vagy Shadow ad neki, ami belefér.

4. pálya
The Sinister Secrets of Red Oktober!
A föld alatt folytatjuk utunkat, Red Oktober rejtekhelyén. A barlangrendszer nem bonyolult, nem lehet benne eltévedni. Szabadítsuk ki a fogva tartott civileket (némi presztízspontot hoz a konyhára), s nyomjuk le az utunkba álló katonákat és szörnyeket. Három lezárt ajtón kell keresztüljutnunk, ezeket szintén mágikus kezek védik, de csak az utolsó esetében kell két kezet egyidejűleg szétpüfölnünk. Akinek az előző pályán a négyet sikerült, annak ez gyerekjáték lesz. Új ellenfelek is felbukkannak: a sámánok ellen

a gyorsaság a legjobb fegyver. Ha a csapatba felvetted Bulletet, nem lesz gondod; mire a sámánok eljutnának az első támadásukig, már három maflást kaptak. Ha Bullet nincs a csapatodban, akkor a távolsági támadások a legjobbak ellenük.

5. pálya
The Cauldron Brews Evil!
Eljutottunk hát Red Oktober barlangrendszerének közepébe, ahol feladatunk lesz szétverni a boszorka titkos üstjeit, s kiszedni ökelméből, merre lelezdik a főnöke, Nuclear Winter. A pályán teendőink hasonlóak az előzőhöz, de ezúttal egy kéz-triót is le kell nyomnunk az eredményes ajtónyitáshoz. Sámánokból kicsit bővebben ellátott a harci terep, nem érdemes velük birokra kelni, El Diablo nyomjon oda nekik egy infernót, s mindjárt csendesebben lesznek. A kondérokból kifröccsent zöld trutyit mindig kerüljük ki, mert lelassítja hőseinket, s ez harc közben gyakran veszélyes lehet. A pálya végén Red Oktober vár minket egy ménkű nagy üst mellett: ez utóbbival kezdjük hősi munkánkat. Érdemes erre is El Diablo tűzerejét használni, míg a többiek inkább azon legyenek, hogy az ellenfeleket elcsalják a közelből. Ha az üst szétesett, s több ellenfél már nem pattog ki belőle, jöhet a boszorka. Miután jól elvertük, okos szavaink nyomán rájön, hogy Nuclear Winter valójában át-

verte őt, s így megígéri, hogy elvisz minket régi ellenségünkhöz.

6. pálya
The Ice-man Cometh!
Nuclear Winter bázisát három vaskos és áthatolhatatlan jégfal védi. No persze Ant, a Hangyaember a mi jokerünk ebben a feladványban! Az ő segítségével kiiktathatjuk a falakat előállító masinákat, majd csapatunk többi tagjával lerendezhetjük az orosz katonákat. Mivel ebben a küldetésben csapatunk tagjává szegődik Red Oktober is, így sámánjai is minket fognak segíteni. Erre szükségünk is lesz, mert versenyfutás kezdődik az idővel. Nuclear Winter útnak indított ugyanis három atomrakétát, hogy kirobbantsa a harmadik világháborút. Ha kellően gyorsak vagyunk, még el tudjuk érni, hogy a rakéták ne jussanak el céljukig: vezérlőkódjuk megváltoztatásával ártalmatlanul a tengerbe hullnak. Nosza, rajta, célunk az irányítótornyok. Az első rakétára van öt percünk, s amint az egyik tudóstól megtudjuk, a vörös és sárga torony közül az utóbbit kell szétvernünk (ha eltévesztjük, a rakétát már semmi sem állíthatja meg). A második rakétára négy percünk van: a fekete és a zöld torony közül a zöld a nyerő. Végül a harmadik rakétára három percünk van, s a fehér és a kék torony közül kell választanunk – itt is az utóbbi a helyes. Ha ezzel megvagyunk, előjön rejtekéből a dühös szuperbűnöző, s szép tradicionálisan nekiáll pofozkodni. Mi szép tradicionálisan leverjük, mire jégóriássá változik. Ajaj… Az első kemény ellenfél a játékban. Szinte semmilyen varázs nem fog rajta, iszonyúakat sebez, a lövéseket egy energiamezővel visszaveri, s ráadásul csapatunk sem éppen kipihenten érkezett a küzdelemre. Lassú, de biztos taktika, ha apránként lepofozzuk az életerőpontjait (egyszerre csak két hőssel, hogy a többi gyógyítani tudja magát). Fontos, hogy a savat nem bírja jól, s mivel Ant kötelezően a csapat tagja ebben a küldetésben, rá kell bízni a dolgot, hogy egyfolytában dobálja a savbombáival. Ha Alche-Miss a csapatban van, vele érdemes egyfolytában az alterationt nyomni, hátha ledermeszti barátunkat, s akkor lehet neki adni jó nagyokat. Ha sikerült legyőzni, Red Oktober lelécel, Charles Wilson megjelenik és megdicsér, hőseink pedig elégedetten hazaindulnak. A világ ismét megmenekült… vagy mégsem?

TUDTAD-E?
A pályákon az életerő- és a prezstzspontot adó kapszulákon kívül találhatunk energiatöket is. Ha ezeket felvesszük, gyorsabban töltődünk vissza, s ilyenkor lehet a hősökkel a speckókat többször is elsütni, vagy vegyíteni őket (védekező és támadókat).

7. pálya
A Time of War!
Hőseink kis repülőjükbe pattannak, hogy hazainduljanak, de váratlanul második világháborús német vadászgépek támadják meg őket. A kényszerleszállás után döbbenten veszik észre, hogy a világ igencsak megváltozott körülöttük: Amerika – s benne a szépséges Patriot City - a náci Harmadik Birodalom igája alatt nyög. Hogyan lehetséges ez? A dolgok mögött Charles Wilson áll, aki az öntudatlan Timemaster energiáját felhasználva alaposan felbolygatta a tér és idő szövetét. Viszszautazott a múltba, s az X-energia segítségével úgy felturbózta a német seregeket, hogy azok megnyerték a világháborút, s meghódították az egész földet! Hőseink elhatározzák, hogy Mentor speciális képességeinek segítségével utazást tesznek a múltba, hátha így még az események kibontakozása előtt meg tudják akadályozni a legyőzhetetlenné tett német seregek megjelenését. Múltbeli utazásunk során első feladatunk egy Black Jack névre hallgató angol ügynök kifaggatása lesz. Ő először ellenségnek hisz minket, úgyhogy verjük el, hogy nyugton maradjon, s aztán már meg tudjuk győzni, hogy nem a nácikkal szimpatizálunk. Elmondja, hogy a dolgok mögött egy Blitzkrieg nevű gonosztevő áll, s felajánlja, hogy segít a jövőből érkezett kicsiny csapatunknak. A pályán még le kell nyomnunk néhány szimpla német katonát, s máris komolyabb dolgokba kezdhetünk.

8. pálya
The Voice of Doom
Következő küldetésünknek némi kulturális felhangja is lesz: először is meg kell mentenünk a Gutenberg Bibliát, valamint a Summa Theologicát és Shakespeare kéziratait a nácik máglyáitól. Teendőnk nem bonyolult: követjük a piros nyilakat, leütjük a német katonákat, kihallgatjuk az utolsó katonát, aki elmondja, merre menjünk tovább. Egyetlen komolyabb probléma csak egy megjelenő tank lehet, ez ellen viszont jól beválik a csalogatós taktika: El Diablo röpködjön körülötte, s amíg lövegtornyával a tank utánafordul, derék szuperhőseink könnyen leamortizálhatják (Minuteman Minute Missile specialitása hatásos ellene). Vallási művek rendben, jöhet a Shakespeare-kézirat. Egy lepofozott német katona elárulja, hogy egy bizonyos Schmidt nevű fickó tudja, hol van az értékes mű. Schmidt urat hamar megtaláljuk nem túl messze legutóbbi csetepaténk helyszínétől. Ő egy csapdával kedveskedik nekünk, de néhány nácival több vagy kevesebb már igazán nem számít. Amint teljesítettük kulturális missziónkat, komolyabbra fordulnak a dolgok: a német csapatok inváziós tervét kell megszerezreznünk. Csakhogy ezt egy Fortissimo nevezetű olasz szuperbűnöző őrzi, akit ráadásul római légionáriusnak öltözött katonái kísérnek. Ez utóbbiak elég szívós fickók, ráadásul tűzalapú támadások nem is hatnak rájuk, ezért El Diablóra csak a szimpla nácikat bízzuk, velük pedig Minuteman vegye fel a küzdelmet. A pálya végén meg kell küzdenünk Fortissimóval: nem különösebben veszélyes, de ha kiereszti a hangját, álljunk el a hanghullámok útjából. A küzdelem csak azért tarthat sokáig, mert sok életerőpontja van, s mert a lövedékek egy része nem hat rá, valamint szinte állandóan a levegőben van. Válassz olyan támadást, amely elkábíthatja, majd mikor lepottyant, míg kába, Minuteman adjon neki (eddigre elvileg derék Minuteman már megszerezhette a *300 Percenter* nevű képességet, s ez a smash-sel kombinálva igen brutálisakat sebez).

9. pálya
Red Sun Rising
A németek és az olaszok mellett feltűnnek a japán harcosok is (Red Sun). A Red Sun harcosok kemények, és két kellemetlen tulajdonságuk is van. Az első, hogy tűzelementálokat idéznek meg, amelyek ugyan könnyen kiüthetők, de megsemmisülésükkor akkorát robbannak, hogy abba könnyebb megfeküdni, mint a harcban. Inkább maradjunk

TUDTAD-E?
A küldetések között a bázison lehetőséged van meglátogatni a Freedom Fortress adatbázisát (Database menüpont). Itt az ellenfelek részletes adatai között azt is megtalálod, mi a gyengéjük. Ez segítheti csapatod kialakítását.

tékkal, haladjanak a sárga nyilak mentén, ez afféle oktató mód, az öreg motorosok pedig a piros nyilakat követve rögtön elindulhatnak, hogy megküzdjenek a rosszfiúkkal. Ám amikor először El Diablo, Minuteman, majd többi szuperhős társunk megtámad minket, úgy érezhetjük, itt valami nem stimmel. (Ezektől a támadásoktól nem kell megijedni, egyik szuperhős ellenfelünk sem veti be legdurvább támadását.) Gyanúnk csak fokozódik, amikor ManBotot pillantjuk meg egy ketrecbe zárva. Nem törődve azzal, hogy társunk elvileg az előző rész végén egy másik dimenzióban ragadt, verjük szét a ketrecet, majd ManBottal együtt intézzük el a pályán flangáló többi ellenünk fordult társunkat is. Főhadiszállásunkat, a Freedom Fortress-t elérve ManBot is Alche-Miss ellen fordul – szegény kislány, hát mit vétett ő? Még szerencse, hogy mindez csak egy rossz álom volt...

2. pálya
Chaos in Cuba!
Békés mindennapjait töltő csapatunkat Charles Wilson, a CIA egyik fejese riadóztatja, s közli hőseinkkel, hogy az első részben megismert kommunista szuperbűnöző, Nuclear Winter megszökött börtönéből, s mintha ez még nem lenne elég, ráadásként magával vitte a kozmikus entitás, a Timemaster sztázisba dermedt testét. Azonnal útnak kell eredniük, hogy elkapjuk, mielőtt valami rettentő dolog kerekedne az egészből. Szóval: irány Kuba, ahol Nuclear Winter ideiglenes főhadiszállást rendezett be magának. A pálya nem lesz nehéz, de aki még nem játszott a játékkal, legyen óvatos az orosz katonákkal; jégsugarakat lövő fegyverük különösen az erre érzékeny El Diablón sebez nagyokat, de a többiek is jobban teszik, ha óvatos duhajok. Külön kell figyelnünk a fejünkre hulló bombákra is: szerencsére a program ebben egy kicsit besegít, mert a bombák érkezése előtt pár másodperccel megjelenik a földön egy célkereszt, ahová potyogni fognak. Ugye nem kell mondanom, hogy aki a közelben van ilyenkor, jobban teszi, ha iszkol, ahogy csak bír? A hógólemek ellen El Diablo inferno támadása a leghatásosabb, de néhány robbanóanyaggal teli hordó is megteszi, ha hozzájuk vágjuk. A pálya végén látható nagy jégágyút kell szétvernünk ahhoz, hogy küldetésünk eme részét eredményesen lezárjuk.

3. pálya
Beware the Sorceress of the Soviet!
Egy orosz parancsnokból kiszedjük, hogy ellenfelünk szövetkezett egy Red Oktober névre hallgató boszorkánnyal: nos, irány a varázslónő rejtekhelye! Csakhogy azt nem lesz olyan könnyű meglelnünk. Tovább folytatva utunkat a jégpályává változtatott Kubában, egy kis faluba tévedünk, ahol először is meg kell keresnünk a helybéliek közé beépült kémet (ez nem lesz nehéz, szép sorban mindenki falubélit hallgassunk ki, s amelyik orditozni kezd az orosz dicsőségről, s megtámad minket, az lesz az), majd miután ökelme elárulta, merre keressük a rejtekhely bejáratát, vegyük arra az irányt. Ellenfeleink között ezúttal akadnak shurale névre hallgató jetiszerű szörnyek, akik gyógyítják is magukat, hógólemek, akik újra és újra feltámadnak, s persze orosz katonából is felbukkan néhány. A rejtekhelyet négy mágikus kéz őrzi: ezeket kell szétvernünk, hogy az út szabad legyen. A kínos csak az, hogy a kezeket egyszerre, egyidejűleg kell elpusztítani, ez pedig ebben az ellenfélözönben nem lesz könnyű feladat. Azt tanácsolom, ne a szörnyekkel való harcra koncentrálj, hanem a mágikus kezekre menj rá, még ha be is kell nyelned ehhez néhány pofont, aki pedig repülni tud (Alche-Miss és El Diablo), a levegőből lövöldözzön, oda legalább a hóteremtmények nem érnek el. Amikor a boszorka előjön rejtekéből, elég ha két hősöddel ütöd, a másik kettő mehet a többi ellenfélre. Red Oktober ellen hatásos technika, ha Alche-Miss repulsion-jével lelököd a seprűjéről, s amíg a földről feltápászkodik, Minuteman vagy Shadow ad neki, ami belefér.

4. pálya
The Sinister Secrets of Red Oktober!
A föld alatt folytatjuk utunkat, Red Oktober rejtekhelyén. A barlangrendszer nem bonyolult, nem lehet benne eltévedni. Szabadítsuk ki a fogva tartott civileket (némi presztízspontot hoz a konyhára), s nyomjuk le az utunkba álló katonákat és szörnyeket. Három lezárt ajtón kell keresztüljutnunk, ezeket szintén mágikus kezek védik, de csak az utolsó esetében kell két kezet egyidejűleg szétpüfölnünk. Akinek az előző pályán a négyet sikerült, annak ez gyerekjáték lesz. Új ellenfelek is felbukkannak: a sámánok ellen

a gyorsaság a legjobb fegyver. Ha a csapatba felvetted Bulletet, nem lesz gondod; mire a sámánok eljutnának az első támadásukig, már három maflást kaptak. Ha Bullet nincs a csapatodban, akkor a távolsági támadások a legjobbak ellenük.

5. pálya
The Cauldron Brews Evil!
Eljutottunk hát Red Oktober barlangrendszerének közepébe, ahol feladatunk lesz szétverni a boszorka titkos üstjeit, s kiszedni ökelméből, merre lelezdik a főnöke, Nuclear Winter. A pályán teendőink hasonlóak az előzőhöz, de ezúttal egy kéz-tríót is le kell nyomnunk az eredményes ajtónyitáshoz. Sámánokból kicsit bővebben ellátott a harci terep, nem érdemes velük birokra kelni, El Diablo nyomjon oda nekik egy infernót, s mindjárt csendesebben lesznek. A kondérokból kifröccsent zöld trutyit mindig kerüljük ki, mert lelassítja hőseinket, s ez harc közben gyakran veszélyes lehet. A pálya végén Red Oktober vár minket egy ménkű nagy üst mellett: ez utóbbival kezdjük hősi munkánkat. Érdemes erre is El Diablo tűzerejét használni, míg a többiek inkább azon legyenek, hogy az ellenfeleket elcsalják a közelből. Ha az üst szétesett, s több ellenfél már nem pattog ki belőle, jöhet a boszorka. Miután jól elvertük, okos szavaink nyomán rájön, hogy Nuclear Winter valójában át-

verte őt, s így megígéri, hogy elvisz minket régi ellenségünkhöz.

6. pálya
The Ice-man Cometh!
Nuclear Winter bázisát három vaskos és áthatolhatatlan jégfal védi. No persze Ant, a Hangyaember a mi jokerünk ebben a feladványban! Az ő segítségével kiiktathatjuk a falakat előállító masinákat, majd csapatunk többi tagjával lerendezhetjük az orosz katonákat. Mivel ebben a küldetésben csapatunk tagjává szegődik Red Oktober is, így sámánjai is minket fognak segíteni. Erre szükségünk is lesz, mert versenyfutás kezdődik az idővel. Nuclear Winter útnak indított ugyanis három atomrakétát, hogy kirobbantsa a harmadik világháborút. Ha kellően gyorsak vagyunk, még el tudjuk érni, hogy a rakéták ne jussanak el céljukig: vezérlőkódjuk megváltoztatásával ártalmatlanul a tengerbe hullnak. Nosza, rajta, célunk az irányítótornyok. Az első rakétára van öt percünk, s amint az egyik tudóstól megtudjuk, a vörös és sárga torony közül az utóbbit kell szétvernünk (ha eltévesztjük, a rakétát már semmi sem állíthatja meg). A második rakétára négy percünk van: a fekete és a zöld torony közül a zöld a nyerő. Végül a harmadik rakétára három percünk van, s a fehér és a kék torony közül kell választanunk – itt is az utóbbi a helyes. Ha ezzel megvagyunk, előjön rejtekéből a dühös szuperbűnöző, s szép tradicionálisan nekiáll pofozkodni. Mi szép tradicionálisan leverjük, mire jégóriássá változik. Ajaj… Az első kemény ellenfél a játékban. Szinte semmilyen varázs nem fog rajta, iszonyúakat sebez, a lövéseket egy energiamezővel visszaveri, s ráadásul csapatunk sem éppen kipihenten érkezett a küzdelemre. Lassú, de biztos taktika, ha apránként lepofozzuk az életerőpontjait (egyszerre csak két hőssel, hogy a többi gyógyítani tudja magát). Fontos, hogy a savat nem bírja jól, s mivel Ant kötelezően a csapat tagja ebben a küldetésben, rá kell bízni a dolgot, hogy egyfolytában dobálja a savbombáival. Ha Alche-Miss a csapatban van, vele érdemes egyfolytában az alterationt nyomni, hátha ledermeszti barátunkat, s akkor lehet neki adni jó nagyokat.
Ha sikerült legyőzni, Red Oktober lelécel, Charles Wilson megjelenik és megdicsér, hőseink pedig elégedetten hazaindulnak. A világ ismét megmenekült… vagy mégsem?

7. pálya
A Time of War!
Hőseink kis repülőjükbe pattannak, hogy hazainduljanak, de váratlanul második világháborús német vadászgépek támadják meg őket. A kényszerleszállás után döbbenten veszik észre, hogy a világ igencsak megváltozott körülöttük: Amerika – s benne a szépséges Patriot City - a náci Harmadik Birodalom igája alatt nyög. Hogyan lehetséges ez? A dolgok mögött Charles Wilson áll, aki az öntudatlan Timemaster energiáját felhasználva alaposan felbolygatta a tér és idő szövetét. Visszautazott a múltba, s az X-energia segítségével úgy felturbózta a német seregeket, hogy azok megnyerték a világháborút, s meghódították az egész földet! Hőseink elhatározzák, hogy Mentor speciális képességeinek segítségével utazást tesznek a múltba, hátha így még az események kibontakozása előtt meg tudják akadályozni a legyőzhetetlenné tett német seregek megjelenését. Múltbeli utazásunk során első feladatunk egy Black Jack névre hallgató angol ügynök kifaggatása lesz. Ő először ellenségnek hisz minket, úgyhogy verjük el, hogy nyugton maradjon, s aztán már meg tudjuk győzni, hogy nem a nácikkal szimpatizálunk. Elmondja, hogy a dolgok mögött egy Blitzkrieg nevű gonosztevő áll, s felajánlja, hogy segít a jövőből érkezett kicsiny csapatunknak. A pályán még le kell nyomnunk néhány szimpla német katonát, s máris komolyabb dolgokba kezdhetünk.

TUDTAD-E?
A pályákon az életerő- és a prezstízspontot adó kapszulákon kívül találhatunk energiatöket is. Ha ezeket felvesszük, gyorsabban töltődünk vissza, s ilyenkor lehet a hősökkel az speciákat többször is elsütni, vagy vegyünk öket (védekező és támadókat).

8. pálya
The Voice of Doom
Következő küldetésünknek némi kulturális felhangja is lesz: először is meg kell mentenünk a Gutenberg Bibliát, valamint a Summa Theologicát és Shakespeare kéziratait a nácik máglyáitól. Teendőnk nem bonyolult: követjük a piros nyilakat, leütjük a német katonákat, kihallgatjuk az utolsó katonát, aki elmondja, merre menjünk tovább. Egyetlen komolyabb probléma csak egy megjelenő tank lehet, ez ellen viszont jól beválik a csalogatós taktika: El Diablo röpködjön körülötte, s amíg lövegtornyával a tank utánafordul, derék szuperhőseink könnyen leamortizálhatják (Minuteman Minute Missile specialitása hatásos ellene). Vallási művek rendben, jöhet a Shakespeare-kézirat. Egy lepofozott német katona elárulja, hogy egy bizonyos Schmidt nevű fickó tudja, hol van az értékes mű. Schmidt urat hamar megtaláljuk nem túl messze legutóbbi csetepaténk helyszínétől. Ő egy csapdával kedveskedik nekünk, de néhány nácival több vagy kevesebb már igazán nem számít. Amint teljesítettük kulturális misszionkat, komolyabbra fordulnak a dolgok: a német csapatok inváziós tervét kell megszereznünk. Csakhogy ezt egy Fortissimo nevezetű olasz szuperbűnöző őrzi, akit ráadásul római légionáriusnak öltözött katonái kísérnek. Ez utóbbiak elég szívós fickók, ráadásul tűzalapú támadások nem is hatnak rájuk, ezért El Diablóra csak a szimpla nácikat bízzuk, velük pedig Minuteman vegye fel a küzdelmet. A pálya végén meg kell küzdenünk Fortissimóval: nem különösebben veszélyes, de ha kiereszti a hangját, álljunk el a hanghullámok útjából. A küzdelem csak azért tarthat sokáig, mert sok életerőpontja van, s mert a lövedékek egy része nem hat rá, valamint szinte állandóan a levegőben van. Válassz olyan támadást, amely elkábíthatja, majd mikor lepottyant, míg kába, Minuteman adjon neki (eddigre elvileg derék Minuteman már megszerezhette a *300 Percenter* nevű képességet, s ez a smash-sel kombinálva igen brutálisakat sebez).

9. pálya
Red Sun Rising
A németek és az olaszok mellett feltűnnek a japán harcosok is (Red Sun). A Red Sun harcosok kémények, és két kellemetlen tulajdonságuk is van. Az első, hogy tűzelementálokat idéznek meg, amelyek ugyan könnyen kiüthetők, de megsemmisülésükkor akkorát robbannak, hogy abba könnyebb megfeküdni, mint a harcban. Inkább maradjunk

az elementáloktól biztos távolságban, egy idő után ugyanis maguktól szétpukkadnak, s jobb, ha ilyenkor mi nem vagyunk ott. A másik kellemetlen dolog a Red Sun legényekben az, hogyha egyet kiütünk, egy másik visszanyeri teljes életenergiáját. Ergo: egyszerre mindig csak egyet üssünk, mert a többire kiosztott pofon mind elvesztegetett energia. Még szerencse, hogy gyengék a savalapú támadásokkal szemben. Mivel Black Jack rendelkezik ilyennel (*Off the Cuff*), s a küldetésben amúgy is kötött a személye, nem kétséges, kire kell bíznunk X-energiával töltött szamuráj barátainkat. A küldetés elején a két „korabeli" hőst irányíthatjuk csupán (Black Jack és Tricolour), ahhoz, hogy az általunk kiválasztott többi jövőből érkezett szuperhős is bekapcsolódhasson a küzdelembe, szét kell vernünk két időmanipulátor szerkezetet, melyek gátolják a teleportálást. Ezen a pályán is felbukkan egy tank, a taktika ugyanaz ellene, mint az előző küldetésben.

TUDTAD-E?

Ha nem lenne neked elég a játékba beépített karaktermodellek száma, újakat is készíthatsz, ha elég profi vagy hozzá. A oldalról szabadon letölthető a karakterkészítő készlet, s néhány minta is.

10. pálya
Red Sunset

Végre a tankok elől nemcsak menekülünk, de vezethetünk is egyet! A pálya elején álló tankba rögtön ültess be egy hőst, s aztán míg a többiek fedezik, szép lassan nyomulj vele előre. Cél: a pálya közepén álló bunker, a crypto-center. Ne aggódj, ha a tankodat netán szétlövik, egy szuperhős végső soron az öklével is szét tudja kapni az épületet! Amint az épületet szanáltuk, előgördül két tank. Na ne…! Nem unják még? Ha a saját tankod meg tudtad őrizni, nos, akkor most ne kíméld! Ha győztünk, hőseink elbúcsúznak múltbeli társaiktól, s irány haza, a jövőbe. A számításba azonban hiba csúszik, Bullet testének energiaszerkezete ellenáll a teleportálásnak, ráadásul a helyszínen ekkor megjelenő Blitzkrieg (egykori nevén: Charles Wilson) el is fogja őt. Hogy ebből mi lesz…?

11. pálya
To Rescue a Hero!

Hogyhogy mi lesz? Természetesen egy pompás kis mentőakció! A múltbeli szuperhősök összefognak, hogy benyomuljanak Blitzkrieg titkos börtönébe, s kiszabadítsák Bulletet. Első feladatunk megtalálni Bullet celláját: ez a pálya északkeleti csücskében rejtezik, ám hogy addig eljussunk, még át kell verekednünk magunkat a nácik titkos mutáns teremtményein, az ember és gorilla keverékére hasonlító kill-a-rillákon. Ezek borzalmas nagyokat ütnek, úgyhogy jobb távolról lőni őket, ebben segít minket lomha mozgásuk is. Bullet celláját érve újabb feladatot kapunk: keressük meg a kapcsolót, amely az ajtót nyitja. Forduljunk délnek, majd a folyosót követve nyugatnak; de – mivel nincs túl sok ajtó, s a járatrendszer sem bonyolult – azt a megoldást is választhatjuk, hogy minden utunkba kerülő ajtón bekukantunk. Ha a kapcsoló megvan, nyomjuk be: hatása egy rövidzárlaton túl semmi, úgyhogy most mehetünk megkeresni a főkapcsolót. Ez majdnem ott van, ahol jelenleg állunk, csak épp tömör szikla választ el minket a túloldali szobától, tehát irány vissza, amerről jöttünk. Ha ezzel is végeztünk, végre kinyithatjuk Bullet celláját (valójában egy titkos laborba jutunk), intézzük el a német katonákat, s kezdődhet a kalandos szökés.

12. pálya
When Strikes the Kill-a-rilla!

Ahhoz, hogy hőseink kijussanak a barlangrendszerből, két náci tiszt kulcsait kell begyűjteniük. Nem kell mást tenni, mint követni a járat kanyarulatait, s benyitogatni minden ajtón. Mivel a második generációs, gépfegyverrel felszerelt kill-a-rillákon kívül nem lesz komolyabb ellenfelünk, kénye lmesen ráállhatunk a másodlagos feladatok végrehajtására: megmenthetünk egy még nem teljesen elvadult kill-a-rillát, és szét kell vernünk a nácik összes számítógépét. Ha ezzel végeztünk, s megtaláltuk a kijáratot, már csak végig kell néznünk, ahogy Mentor és Alche-Miss együttes mentális ereje visszahozza a múltból Bulletet. Itt az ideje, hogy Blitzkrieg után nézzünk…

13. pálya
Sky King's Starring Moment!

A gonosz szuperbűnöző erődjét áthatolhatatlan energiafal védi: a fiú tanult Nuclear Winter példájából. Ide valami fifikás terv kell, Mentor ki is süti nyomban. Egy csapat szuperhős visszautazik a múltba, épp csak addig az időpontig, amikor Blitzkrieg erődjének energiapajzsa még nem volt aktív, bejut a bázisra, és beépít oda egy detonátort, amelyet az aktuális jelenben (na persze ez is a múlt, tudtok követni?) egy másik csoport a Sky King speciális páncélzatába épített szerkentyűvel működésbe hoz. Ennek megfelelően az események két szálon futnak tovább. Ebben a küldetésben csak annyi a feladatunk, hogy tartsuk távol Sky Kingtől az érkező ellent, amíg ő a páncélzat áthangolásával foglalkozik. Próbáljunk Sky Kinggel valami nyugisabb helyet találni, például egy háztető megteszi, s adjuk ki neki a szerelésre vonatkozó parancsot (jobb klikk saját magán, majd adjust suit). Ha valaki egy pofonnal mégis megzavarja, rendezzük le a szemtelenjét, majd ne felejtsük el újra kiadni a parancsot! A küldetés addig tart, amíg Sky King a munka felét el nem végzi, akkor a másik csapat után nézünk…

14. pálya
Achtung! Der Alche-Miss!
Egy évvel korábban a többi hősünk derekasan püföli a nácikat, hogy végrehajtsák a küldetés rájuk eső másik részét. Új ellenfél tűnik fel a színen: egy repülő robot (Minor Eye of the Reich). Értelemszerűen az elektromosság alapú támadás fáj neki a legjobban, ha van olyan hős a csapatunkban, aki birtokol ilyet, támadjunk vele, ha nincs, maradnak a lövések és Alche-Miss repulsion támadása (ebből rögtön az erősebbje, hadd repüljön jó nagyot a csúnya robot-beholder). Nincs semmi különösebb tennivalónk, csak végigmenni a pályán, és mindenkit leverni, aki az utunkba kerül. A pálya végén szembetaláljuk magunkat Fortissimóval, aki megdupláztatja az őrséget, s emiatt szegény másik csapatunk szív a jövőben…

15. pálya
Beat the Clock
Sky King tovább reparálja öltözékét, az ellenfelek pedig tovább özönlenek, most már dupla mennyiségben. A feladat ugyanaz, mint korábban, jönnek a német katonák meg a kill-a-rillák, sőt akad néhány olyan náci is, akik valamilyen zavaró készülékkel próbálják meggátolni Sky Kinget páncélja távirányító moduljának aktiválásában, úgyhogy körbe kell néznünk a pályán, honnan jön a zavarás. Nehéz feladat, mert okosan meg kell osztanunk az erőinket; egyébként ha nagyon szorul a hurok, Sky King is bevetheti magát a harcba, legfeljebb munkáját elölről kell kezdenie.

TUDTAD-E?
A játék engedékenyebben kezeli a környezet harc közbeni leamortizálását, mint az első rész. Ezt használd ki: nyugodtan bontsd le az épületet a gonoszt vő alól, jó esetben egyből ki is fekszik, neked pedig nem kell presztízspontlevonást elszenvedned. A civilekre azonban továbbra is ügyelned kell!

16. pálya
Peril and Paradox
Vissza másik csapatunkhoz. Alche-Miss és társai Fortissimo nagyúri fényűzéssel megalkotott villájának kertjében járnak, ennek hátsó traktusában található az energiapajzs generátora. A generátorra kell rátapasztanunk egy bombát, amelyet majd Sky King aktivál. Ahhoz azonban, hogy ezt megtehessük, el kell intéznünk a német katonákat, és az olasz légionáriusokat, sőt, magával a nagyhangú Fortissimóval is meg kell küzdenünk újra. Mivel a kert tele van antik szobrokkal, ha van velünk olyan hős, aki izomember (Minuteman például), ezt használjuk ki: vágjuk hozzá a lebegő Fortissimóhoz a szobrokat, mindjárt nem lesz olyan nagy a hangja. Amikor lenyomtuk őkelmét, irány a kert hátsó része, generátorra bomba fel (vigyázz, ne verd szét a generátort!), és már indulhatnánk is kifelé… Indulhatnánk, ha nem lett volna az esetnek néhány szemtanúja. Nem szabad hagynunk, hogy a náci katonák hírét vigyék kis mesterkedésünknek, ezért kapjuk el őket! A legjobb, ha a csapat leggyorsabb tagja előre szalad (vagy repül), abba az irányba, amerről jöttünk, mert a katonák is arrafelé igyekeznek. Az előreküldött csapattagnak csak addig kell feltartóztatnia őket, amíg a többiek, köztük a lassabb mozgásúak is oda nem érnek. Alche-Miss kiválóan alkalmas erre a feladatra, mert gyorsan repül, a repulsion visszafelé repíti, a purgatory (s olykor az alteration) pedig egy darabig mozdulatlanságba dermeszti a delikvenseket. Mihelyst a munkával megvagyunk, nem kell mást tennünk, mint összeállítani azt a négyest, akire a nagy feladatot bízzuk: betörni Blitzkrieg odújába, s elkapni a főkolompost.

17. pálya
A Mind of the Mad Man
Blitzkrieg titkos földalatti bunkerrendszerében járunk, ennek megfelelően kemény védelemre számítsunk. Egyes ajtók mögött olyan energiagömbök állnak, amelyek megzavarhatják a rajta áthaladó pszichéjét: legyünk ezekkel óvatosak. Mindegyik kikapcsolható, de egyik-másik kapcsolójának eléréséhez némelyik gömbön valakinek keresztül kell mennie. Ilyenkor a többiek inkább maradjanak le, rejtőzzenek egy távoli szobában, hogy ha társuk elméje ideiglenesen megborul, ne őket támadja: minden életerő-pontunkra szükség lesz a nagy összecsapáshoz. A gömbökön kívül további kellemetlenséget jelenthetnek a robotőrök, ráadásul az egyik ajtó mögött egy nagyobb is rejtőzik. Mivel ezek nagyon undok ellenfelek, az elektromosságon kívül semmi nem árt nekik komolyabban, javaslom, hogy készíts egy karaktert, amelynek az elektromosság a fő specialitása, s vedd őt be a csapatba, amikor erre a küldetésre indulsz. A bunkerrendszer mellékelt térképén láthatod, hogy akad jó pár ajtó és gömb, amelyen nem is kellene átmenned, hacsak nem vagy elszánt presztízspont-gyűjtő, mert az ott található ellenfelek likvidálása nélkül is eljuthatsz Blitzkrieg titkos laborjába. (Hogy akkor miért vannak mégis ott ezek a termek? A következő küldetés adja meg rá a választ…) Az utolsó ajtó mögött meg is találjuk, amit kerestünk: a Timemaster testét, melynek energiáit Charles Wilson megcsapolta. Sőt, jelenleg is csapolja: a szobában található téridő-kapukon át egyfolytában özönlenek az ellenfelek vissza az alternatív jövőből, melyben Blitzkrieg az úr. Ez így nem lesz jó…

18. pálya
Enter Entropy
Alche-Miss megmondja a tutit: segítségével ugorjunk vissza egy órát az időben, kezdjük elölről a pályát, de ezúttal verjük szét az általa immár láthatóvá tett térkapu energia-elátókat. A pálya teljesen ugyanaz, mint az előbb, a hat generátor szétverése után azonban Blitzkrieg szentélyébe lépve nem érkezik a jövőből a katona-utánpótlás. (A mellékelt térképen az is látható, hol találhatóak a generátorok.) Blitzkrieg kicsit őrjöng, aztán nagy arccal közli, hogy akkor majd személyesen ver le minket. Hát lássuk! Szó mi szó, nem könnyű ellenfél, mert nagyon sok életerőpontja van, s mindenfajta

támadással szemben esélye van az immunitásra, meg aztán ha utánpótlás nincs is, de robotőr, meg náci katona akad egy pár. Blitzkrieg előszeretettel operál mentális támadásokkal, így fennáll az a veszély, hogy hőseink egymást verik le. Vagy húzzunk föl mentális védelmet valamelyik hősünkkel, vagy amennyire csak a szűk teremben lehet, tartsuk egymástól távol csapattagjainkat, hogy egyszerre ne tudjon többet is befolyásolni, s legalább az esélyét megadjuk annak, hogy egy felbőszített karakter, aki az első vele szembejövőt ütni kezdi, nem a barátaiba fut először. Blitzkrieg ellen hatásos lehet, ha területre ható specialitásokkal bombázzuk, illetve elég jó eséllyel tudjuk neki bevinni a teljesen szimpla pusztakezes támadásokat. Ha Shadow a csapatunkban van, az ő Spectre Shot képességét használjuk ki arra, hogy elkábítsuk vele Blitzkrieget, vagy a Possessiont, hogy időlegesen átvegyük az irányítást egy-egy táposabb német katona fölött. Győzelmünk után már optimistán tekinthetünk a jövőbe – a szó szoros értelmében…

19. pálya
Devastation Duet
Mind a pozitív, mind a negatív várakozások

negatív eredményt szülnek – mondja Murphy, s mintha csak az ő állítását igazolná, alighogy megoldjuk az egyik problémát, előáll egy sokkal súlyosabb. Alche-Miss a Timemaster tesétből nyert hatalmas energiával kiszabadítja téren és időn túli fogságából ManBotot (így innentől kezdve ő is választható karakter), ám ezzel rászabadítja a világra a teljes káoszt, s ráadásul maga is megváltozik: félelmetessé és gonosszá válik, ő lesz a nagyhatalmú Entropy. Hőseink így egyszerre azon kapják magukat, hogy Patriot Cityre egyszerre szabadulnak rá a dimenziókon túlról jött káoszlidércek, valamint az alternatív múltból Fortissimo és katonái. Jó kis rohanós küldetésnek nézünk elébe, már feltéve, hogy a másodlagos célokat is teljesíteni szeretnénk. Meg kell védenünk Patriot City nevezetesebb épületeit (opera, áruház, rendőrség, múzeum) a pusztulástól, miközben újra el kell páholjuk Fortissimót. A káoszlidérceknek inkább csak a neve félelmetes, nem túl erősek, egy-két energia vagy elektromosság alapú támadással elég hamar meg lehet fektetni őket (tény viszont, hogy ők is nagyokat ütnek). Miután Fortissimót lenyomtuk (ezúttal nem lesz nehéz, mert nem velünk foglalkozik, hanem az épületek lerombolásával), megjelenik Alche-Miss… akarom mondani, Entropy, s ránk ereszt egy dinoszauruszt. Köszi. A T-rexet csak messziről támadjuk, mert borzalmasakat harap, viszont elég lomha. A küldetésre ha akarjuk, választhatjuk a múltbeli szuperhősöket is, mert egy kis jelenbeli kirándulásra elkísérték jövőbeli barátaikat. Eddigre

Sky King elég használható harcos már, persze ha van saját magad által kreált hősöd, részesítsd előnyben azt.

20. pálya
The Burning of Patriot City!
Az Entropy által manipulált világegyetemben eluralkodik a káosz. Patriot Cityre előbb a Red Sun katonákat szabadítja rá, s derék csapatunknak egyik helyszínről a másikra kell rohangálnia, hogy a japán katonákat és a mellettük felbukkanó tűzelementálokat lecsendesítse néhány jól elhelyezett pofonnal. Ha kellően gyors csapatot választottunk magunknak (Bulletet erősen ajánlom a négyesbe bevenni), még arra is van esélyünk, hogy a másodlagos küldetéseket is teljesítsük, s így például biztosítsuk, hogy a nemzetközi hotdog-fesztivál káoszlidérc nélkül nyílhasson meg). De hamarosan úgyis nagyobb bajunk lesz, mint a hotdogok sorsa felett örködni: Entropy érdekes kísérletbe kezd – lidérceiből (Wraith of Chaos) és roppant böszme szörnyeiből (*Subterrestrials*) új, rémisztő erejű lényeket kotyvaszt, a pusztulás lidérceit (Devastation Wraith). A küldetés további részében már mást sem fogunk csinálni, mint

TUDTAD-E?
Végezetül egy érdekesség: feltűnt valakinek, hogy az első és a második rész között néhány szuperhős nevének leírási módja megváltozott? Alche-Miss-ből Alchemiss lett, ManBotból pedig Man-bot. Vajon mi lehet az oka: hadicsel, figyelmetlenség, vagy csak a játék tesztelőinek boszantása?

nyeket meg a lidérceket, amelyek ha elég közel kerülnek egymáshoz, egy nagy robbanás kíséretében változnak át. Ha vannak gyors karakterek a csapatban, jó esélyünk van, hogy egy-két párost még azelőtt leverünk, hogy egyesülnének, de számoljunk azzal, hogy ez nem fog minden esetben sikerülni. A Subterrestrialok ellen legjobbak a távolsági támadások: olyan lassúak ugyanis, hogy mire hozzánk érnének, már alig van életerejük. Inkább arra figyeljünk, hogy többi csapattagunk kössék le addig a gyorsabban mozgó káoszlidérceket, míg a behemótokat lövöldözzük. Miután Entropy jól megfuttat bennünket (mert persze a következő ellenfél csoport mindig a pálya másik felén van), kezd egy kissé elegünk lenni az egészből. Ráadásul, ahogy az alternatív világ és a jelen valósága kezd összecsúszni, Patriot City polgárai kezdenek eltünedezni, sőt, ennek a kórságnak néhány szuperhősünk is áldozatul esik. Itt az ideje, hogy valaki kitaláljon Entropy ellen valamit…

21. pálya
Holes in the Time Stream!
Ezúttal Ant, a hangyaember az ötletgyáros. Azt javasolja, hogy az Entropy által maga mögött hagyott téridőkapukon keresztül küldjünk extradimenzionális jeleket, s idézzük meg vele világunkra a Timemastert, aki majd jól elintézi Entropy-t. Hát, érdekes egy terv, de nosza neki. Amikor Entropy belép a világunkba, megnyit egy téridő-gömböcöt, melyből elősorjáznak az ellenfelek. Ezeket az ellenségeket kell legyőznünk, majd a gömböchöz sétálnunk, s elküldenünk a jelet (ez nem igényel semmi különöset, odamész egy karakterrel a gömböchöz, megtapizod azt, s már megy is

a jel). Ezt kell hatszor egymás után eljátszanunk. Közben, hogy ne unatkozzunk, Entropy a civileket mindenféle ellenféllé változtatja: lesz itt kill-a-rilla, német és olasz katona, csak győzzük őket lekezelni. Hogy a káoszlidérceket könnyebben és gyorsabban elintézhessük, javaslom, hogy a csapatban kapjon helyet Bullet (Whirlwind), Minuteman (Minute Missile) és Microwawe (Interference vagy Microwave Beam – a zárójelben azok a speciális támadások, amelyekre érzékenyek a lidércek). Miután a jeleket elküldtük, megjelenik Timemaster, aki némi morgolódás után elvállalja Entropy megregulázását.

22. pálya
Entropy Over Time Equals Destruction

Ebben a küldetésben igazán pompás érzés uralkodhat el rajtunk: mi irányítjuk a Timemastert! Sőt, rögtön három példányban, mert két kisebb Timemastert hoz létre, afféle kiscsicskaként maga mellé. Roppant ereje van még a kisebbeknek is, aki ezt a küldetést akár még normál fokozaton is elbukja, az játsszon inkább Windows Admirálist, vagy vonuljon vissza a Freedom Fortress gyakorlótermébe (kevésbé költőien: irány a játék skirmish opciója egy kis gyakorlásra!). Entropy ugyan sorra idézi meg a szörnyeket, illetve egy-két, a korábbiakban eltűnt szuperhőst is ránk uszít, de ezeknek egyszerűen semmi esélyük. A megidézett teremtményeket bízzuk a két kisebb Timemasterre, az „igazival" pedig egyfolytában csak lőjük Entropy-t. Egy darabig bírja a gonosz kislány, de aztán feladja.

23. pálya
Sacrifice of a Hero

Az utolsó küldetésben az egyik alternatív valóságban földig lerombolt Patriot Cityben kergetjük a végső összecsapásra készen a menekülő Entropy-t. Ugyan megpróbálkozik néhány káosz lidérc megidézésével, de nem hiszem,

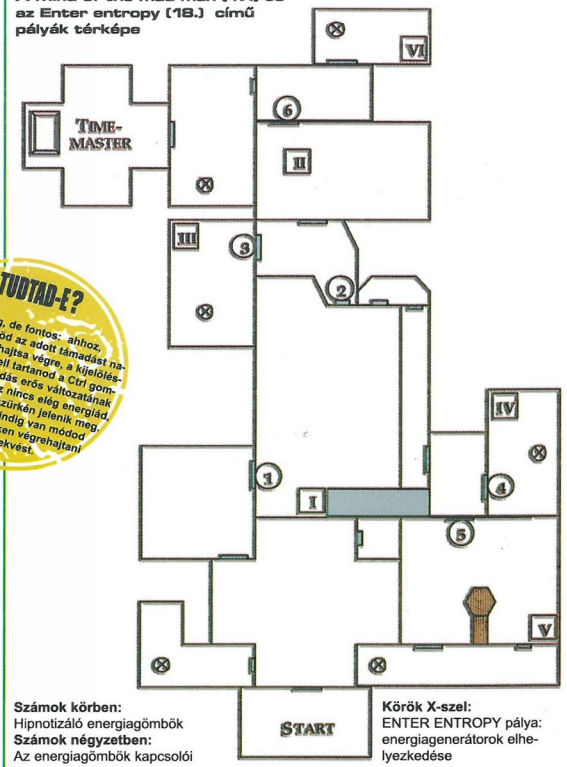
hogy ezek bármi gondot is jelentenének. Azért ne legyünk könnyelműek: a Timemasterrel könnyű volt lenyomni Entropy-t, de most látjuk csak igazán az ereje nagyságát, amikor ugyanezt szuperhős négyesünkkel kell megtenni. Entropy szinte mindig a levegőben van, tehát csak távolsági támadással érünk el valamit, miközben ő mentális csapásaival kelt pánikot sorainkban, vagy éppen energiapontjainkat csapolja meg speciális képességével. Ráadásul még gyógyulni is képes. Egészen Patriot City parkjáig kell üldöznünk, ahol végül bedobja a törülközőt. Mielőtt boldogan hátradőlnél, hadd figyelmeztesselek: még nincs vége! A Timemaster kihasználva Entropy gyöngeségét a Freedom Force ellen fordul; na ja, nem tetszett neki, ahogy az első részben elbántunk vele. Úgyhogy még egy kemény összecsapásra kell felkészülnünk. Ha nincs a csapatodban olyan, aki kemény elektromos vagy energiacsapásokkal tudná bombázni őkelmét, jó lesz, ha olyannal készülsz, aki legalább időlegesen le tudja bénítani (például a Chrono Rush képességgel). Ő is előhív néhány szolgát, ezeket elektromos támadásokkal tudjuk könnyen eliminálni, de többnyire jók a hagyományos energiavédékek is. Amint a Timemaster összeesik, győzelmünk véglegessé válik: a világ visszatér rendes kerékvágásába, az időfolyam helyreáll. A győzelemnek azonban ára van: Alche-Miss meghasonlik, hiszen lelkében két én viaskodik: a gonosz Entropy nem tűnt el véglegesen. A játék záró képsoraiban Alche-Miss-t látjuk valami időn és téren kívüli helyen, amint megjelenik előtte egy titokzatos, hatalmas, szelíd és megnyugtató hangú entitás, aki nem más mint az X-energia...

Tarcsa Zoltán

TUDTAD-E?

Apróság, de fontos: ahhoz, hogy egy hősöd az adott támadást nagyobb erővel hajtsa végre, a kijelölésekor nyomva kell tartanod a Ctrl gombot. Ha a támadás erős változatának végrehajtásához nincs elég energiád, az akció neve szürkén jelenik meg. Ekkor még mindig van módod csak alapértéken végrehajtani a cselekvést.

A Mind of the mad man (17.) és az Enter entropy (18.) című pályák térképe



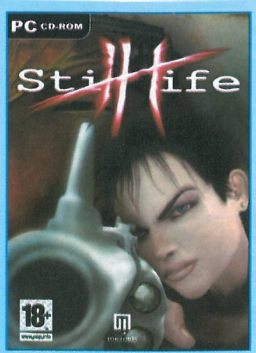
Számok körben:
Hipnotizáló energiagömbök
Számok négyzetben:
Az energiagömbök kapcsolói

Körök X-szel:
ENTER ENTROPY pálya: energiagenerátorok elhelyezkedése

STILL LIFE

Gus és Victoria McPhersont kétgenerációnyi idő választja el egymástól: míg Gus a századelő Prágájában nyomoz egy ismeretlen gyilkos után, aki prostituáltakat öl, addig unokája 75 évvel később, a chicagói rengetegben próbálja felgöngyölíteni hasonló jellegű és megoldhatatlannak látszó ügyét. Klasszikus, egérvezérelt kalandjáték a Syberia és Post Mortem készítőitől, mely még ezeknél is mélyebbre húzza magával a játékost a fertő, a bizonytalanság, és a teljes kiszolgáltatottság világába. Vigyázat: csak ínyenceknek és erős idegzetűeknek ajánlott!

- **CD Link: Kégaléria, Háttérkép, Demo**
- **Fejlesztő: Microïds**
- **Kiadó: MC2 - Microïds**
- **Megjelenés: 2005. április 15.**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.stilllife-game.com**



A Still Life-ot egyszerre két idősíkban is játszani kell: két karakterrel, két különböző korban, és kontinensen kell felgöngyölítenünk egy misztikus gyilkosságsorozatot. Egyrészt magunkra ölthetjük a kalandozásainkat megindító chicagói FBI ügynök, a napjainkban élő, modernfelfogású Victoria McPherson szerepét, másrészt Victoria magánnyomozóként működő nagyapja emlékeinek feleleventésével, a cirka 75 évvel korábban élő Gus-t is istápolhatjuk a festői szépségű Prágában. A történet középpontjában egyébiránt az a karácsony előtti gyilkosságsorozat áll, mely különös kegyetlenséggel elkövetett, csonkításos gyilkosságokat takar – bármilyen összefüggés, indíték és gyanúsított nélkül. Victoria nyomozása így egyelőre vakvágányon fut, egészen addig, míg kezébe nem kerül nagyapja, Gus McPherson korábbi, lezáratlan ügye, amelyben a hasonló módon elkövetett prostituáltgyilkosságok okán kezdett nyomozásba az öreg. A Hasfelmetsző Jack legendáját inspirációul vevő készítők nem is tagadják: a meglehetősen misztikus, és mindmáig vitatott gyilkossági ügyekből merítettek ihletet. Persze megijedni nem kell: a Still Life nem szolgai másolója a többféle verzióban is élő angol gyilkosságsorozatnak, csupán egy kis részét képezi ez az ötlet a történetnek, a prostituáltak kapcsán – jóval szerteágazóbb lesz annál (az idea modern továbbgondolására, aktualizálására jó példa, amikor Victoriával át kell vizsgálnunk egy szadomazo-klubot, valahol a játék vége felé).

Összesen 24 karaktert faggathatunk majd a történet folyamán, ezek között 11 lesz Chicagóban, és 13 Prágában. A helyszínek megoszlása szintén hasonló arányban alakul majd: 7-11 a végeredmény Csehország javára. A 18 helyszínt amúgy 300 különböző nézőpontból állították össze, tehát fel sem merülhet bennünk, hogy a játék változatossága hagyhat majd némi kívánnivalót maga után. Maga a történet amúgy hektikusan ugrál 1929-ből 2004-be, folyamatosan cserélgetve a két szereplőt – ezzel is biztosítva a játékos érdeklődésének folyamatos, magas fokú szinten tartását (hogy a thriller- és horrorelemek miatti 18 éven felüli minősítést kiváltó cenzúrázatlan jelenetekről már ne is beszéljek). A Syberiában jól bevált és nagy tetszést kiváltó előrerendert átvezető-animációk szintén megmaradnak – ezekből 15 darabot gyártottak le a készítők a végleges produktumhoz. Nyakon öntötték mindezt azzal a hátborzongató zenei aláfestéssel, melyet a helyszíneken hallhatunk: garantált lesz a hideglelés a legedzettebb horror, illetve thriller rajongók körében is.

Hogy kicsit mélyebbre is ássuk magunkat a játék részleteiben: a Still Life motorja azon a Virtools rendszeren alapul, amelyet már a Syberia első és második részében is megcsodálhattunk. Itt csupán azokkal a nem elhanyagolható fejlesztésekkel találhatjuk szemben magunkat, mint például a dialógus, a tárgylista-rendszer, vagy a hátterek grafikai fejlesztései. Ha sorban megyünk az újításokon, akkor elsőként a párbeszédek közben belépő új lehetőséget vehetjük szemügyre, amelynek segítségével egy-egy szereplőnél mélyebb, illetve felületesebb diskurzust választhatunk. Sajnálatos módon a történet nem annyira interaktív, mint amennyire szeretnénk: alternatív befejezés és melléktörténeti szál akkor sem alakul ki, ha minden mellékszereplőnél a részletes társalgási módot választjuk... Így a felkínált opció tulajdonképpen ki is merül annyiban, hogy egy párbeszéd kitér-e a történet szempontjából lényegtelen, ámde szórakoztatóbb dolgokra, vagy szolgaian halad a fő történeti szál mentén. Az inventory-nál már számottevőbb evolúciót tapasztalhatunk: teljes képernyőssé avanzsált a tárgylista, és megjelenik két új funkció is, a tárgyvizsgálat, valamint a kombináció. Ezek nem csupán díszgombok lettek a képernyőn, hanem használnunk is kell őket, hogy továbbhaladhassunk a történetben. A Syberia első részében tapasztalt statikus hátterek talán a sorozat legnagyobb bakijaként maradtak meg emlékezetemben – ezeknek hála az égnek nyomát sem találtam a Still Life-ban. Élő, organikus, csodálatos tájakon át ível a nyomozás – minden apró háttérmotívum szervesen elősegíti a kép homogén hatását

rajta, hogy vajon most akkor ez hogy is volt... A Still Life bár igen hízelgő képet mutat magáról, mégsem maradt több, mint profi iparosmunka. Sajnos bejátszik számos kezelési fogyatékosság, és látszik, hogy még nem igazán csiszolódott össze az elképzelés – így a kiváló helyett csak egy erős jót érdemel az idei tavasz első komolyabb kalandjátéka, melynek az alábbiakban közöljük a komplett megoldását.

(mint mondjuk egy elegánsan csobogó szökőkút egy épület aulájában).

Érdemes olvasgatni a játék főszereplői által készített naplóbejegyzéseket, hiszen a párbeszédek mellett Victoria és Gus saját szavaival is összefoglalja, hogyan áll az ügyről alkotott véleménye, illetve milyen belső érzések kavarognak bennük az addig történtekkel kapcsolatban. A menüből természetesen az addig elhangzott összes párbeszéd is visszaolvasható – de nem lesz olyan zavaros a történet, hogy elménket hetekig tornáztassuk

Chapter 1: The Anatomy Lesson

Az ötödik gyilkosság helyszínére érkezve lepd meg egy korty kávéval az ajtóban fagyoskodó Tate rendőrtisztet (aki rászolgált a baráti gesztusra, hiszen szó szerint gyomorforgató látvánnyal volt dolga, mikor a névtelen bejelentést követően kiért a gyilkosság helyszínére). A társaid, Miller és Claire már a bérház emeletén vizsgálódnak; hogy ne maradj le te sem mögöttük, lépcsőzz fel utánuk az emeletre. A jobbra lévő apartman előtt Miller már kidobta a taccsot, így rád hárul majd a feladat, hogy fényképeket készíts a helyszínről. Ne is ragozzuk sokáig: a beszélgetést rövidre zárva és a fotóaparátot magadhoz véve, kövesd a vérnyomokat a fürdőszobába.

„Clairice" kérésének eleget téve vedd fel a helyszínelői alapfelszereléseket a konyhában elhelyezett aktatáskájából, és mindjárt fűzd is bele a 35mm-es filmet a fényképezőgépbe. Kattints rá a balra elhelyezkedő ajtóra, és pár lépés múlva máris a nappali szobában találod magad. Közelíts rá a szemközti ajtó melletti deszkára, majd fotózd le a szögön lógó haj- és szőrszálakat. Ezután ezt a csipesszel (Tweezers) bizonyítékká is teheted. Lépj ki a folyosóra, és indulj el a bejárat irányába, jobb kéz felé. A földön lévő vérfoltnál kapd elő a fényképezőgépedet (készíts egy képet a padlóról), majd mártsd bele a már alvadó tócsába az egyik vattádat (Forensic Swab) mintavételezés céljából. Kapd elő a sötétítőlencsét (Black Light Filter), és helyezd rá a szobai reflektorra. Spricceld le (Luminol) az ezáltal sötétebb tónusúvá vált helyiség szemközti falát, majd fényképezd le a megjelenő „Sanktuary" feliratot. A fotó elkészülte után vedd újfent magadhoz a reflektorra helyezett sötétítőlapot, és lépj be a jobbra található hálószobába. Sötétítsd el a szobát a már ismert metódussal (Black Light Filter), majd fújd be a falat a Luminollal. Fotózd le a végeredményt („Disturbed"), és varázsolj újra világosságot a reflektoroknál. Irány a konyha, ahol pakold vissza az összes kelléket Claire táskájába, majd elegyedj beszédbe vele, és fotózd le magát az áldozatot is. Miután minden rád hárult feladatot elvégeztél, indulj el a kijárat felé. Még szerencse, hogy Miller ott volt a sarkadban, különben biztosan nagyot koppantál volna az alattad beszakadó lépcsők miatt... Viszont emiatt egy alternatív kijáratot kell keresned! Szaladj vissza a lakásba, és szedd le a radiátorból kiálló csövet. Ezzel leverheted a folyosóvégi ajtóról a rászögelt deszkákat. Mivel a tűzlétra rég nem volt használva, így nem is csoda, ha használhatatlanul repül ki a kezeid közül. A szemeteskonténer tetejére huppanva érkezz le a járdaszigetre. Miután Miller ugyanezt eljátszotta és elbicegett, szállj be a terepjáródba, és hagyd el a gyilkosság helyszínét (The Office).

Az irodai parkolóból jobbra szállj be a liftbe, és meg se állj a 8. emeletig. Innen bal kéz felé találod az irodád, ahol Miller már bőszen írja a jelentését. Ülj le az asztalodhoz, és hallgasd le a rögzítődre hagyott üzenetet. Todd az, a főnököd; holnapra teljes jelentést szeretne az ötödik áldozatról. Mielőtt odalépnél Millerhez, még vedd fel a biztonsági kártyát, és az ajándékot, majd kérd meg a társad, hogy írja meg a jelentést helyetted is. Miller boldogan elvállalja, csupán két feltételt szab: hivasd elő a tetthelyen készített fényképeket, és kérd el Claire bizonyítékait is. Az elsőt mindjárt meg is teheted a folyosón; a lifttől balra egy apró nyílásba tudod beledobni a negatívodat. A lifttel a B2-es szintre utazva próbáld meg kinyitni a duplaajtót, ám hiába minden erőfeszítés: a kódodat valaki megváltoztatta... Vizsgáld meg az

asztalodon talált biztonsági kártya hátulját, amelyen a sejtelmes „VODKA" felirat díszeleg. Húzd végig a kártyádat az ajtó melletti leolvasón, majd pötyögd be az alkohol betűinek megfelelő számokat: 86352. A bonctermen Claire vázolja a gyilkosság lehetséges metódusát, majd megkér, hogy vidd magaddal a jelentését, ha úgy gondolod. Tégy is így, majd a kedves papával lefolytatott telefonbeszélgetés után liftezz vissza az irodádba. Csúsztasd a jelentést az éppen telefonáló Miller kezébe, majd a parkolón keresztül hagyd el az épületet (Pat's House).

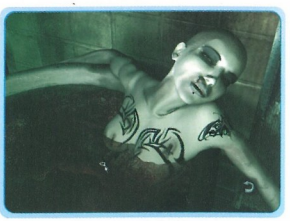
Keresd fel aput, akinél a karácsony jegyében megtörténik az ilyenkor szokásos ajándékozási procedúra is. A dédnagyszülők nyakékét tedd el – a későbbiekben még szükséged lesz rá! Cammogj vissza a bejárathoz, és szólítsd magadhoz a fogason lógó esernyőt. Lépcsőzz fel az emeletre, és térj be az első jobbra nyíló szobába. A kisszobából az esernyő segítségével nyithatod le a padlásra vezető lépcsőfeljárót, ahol az egyik keresztgerendára helyezett lámpánál csiholhatsz világosságot. Nyisd ki az ablak alatt árválkodó ládikót, és oldd meg a logikai feladványt az alábbiak szerint:

Balról-jobbra: a második ikonra háromszor, a középsőre egyszer, a negyedikre pedig újfent háromszor. Az utolsó jelképre háromszor kattintva már meg is oldottad a nyakék segítségével kikövetkeztethető fejtvényt. A megoldást az 5 jelkép alatti középső gombbal hagyhatod jóvá, illetve ha eltévesztetted volna a sorrendet, ezzel állíthatod vissza a kezdőállapotot is.

Chapter 2: The Presistence of Memory

A megelevenedő emlékek Prágáig kalauzolják Victoriát, aki nagyapja történeteit élheti át újra. A '20-as évek végén járva egy meglehetősen bizarr gyilkossági sorozat tizedeli a kelet-európai város prostituáltjait, amelyről hamarosan kiderül, hogy meglepő azonosságokat mutat Victoria jelenlegi ügyével... Addig azonban Gus-t, Victoria nagyapját kell irányítanunk, hogy fényt deríthessünk az összefüggésekre.

Az ügyön nyomozó Skalnic nem áll a helyzet magaslatán, ezért Gus úgy dönt, hogy barátnőjének unszolására, saját szakállán nyomozásba kezd. Beszélj a rakparton álldogáló



Stasekkel, aki már jóval barátságosabb beszélgetőpartnernek bizonyul, mint Skalnic. Miután megtudtad a halottkém fellelhetőségét, közelítsd meg a stégen szomorkodó barátnődet. Faggasd ki pártfogoltját, Milenát a halott barátnőiről, majd lépcsőzz fel Idához. Miután előzékenyen bekarikázta a térképen a halottkém helyét, keresd is fel a kápolnát (Old Chapel).

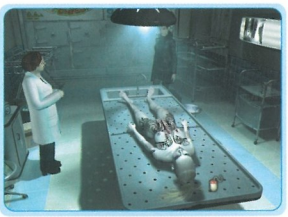
Egy apró kis közjáték történik utazásod kellős közepén: Otokar, egy előkelő fehérneműüzlet tulajdonosa (aki egyébként Ida volt munkahelyének, a kabarénak is üzemeltetője) úgy látszik, nem nézi jó szemmel, hogy a prostituáltakkal beszélgetsz. Sajnos rád állítja gorilláját, Peter Jesenskit, mert abban a hiszemben él, hogy el akarod csaklizni a lányait... Jobb lesz tehát vigyáznunk, merre járunk! A képernyőt jobb kéz felé hagyhatod el, és folytathatod utad a kápolnába. Lépj be az ajtón, majd szólítsd meg a halláskárosult halottkémet, Emile Koronát. Mint elmondja, a negyedik áldozatról készült jelentés még itt fekszik nála – viszont a széfjéhez tartozó kombinációt egy olyan cetlire írta fel, amit valahová elkavart... Ezt a könyvespolcon találod, és kinyithatod vele a kápolna végében lévő széfet.

A fenti képen látható számok segítségével add meg a széf kinyitásához szükséges kódot (74821536), majd miután megvan a szakvélemény, távozz az épületből. Kifelé menet még egy kicsit megpróbál megnevelni a tompaeszű Peter, ám ez nem akadályozhat meg abban, hogy felkeresd a parkot (Park)!

Beszélj a bejáratnál álló Apolinával, majd lépj be a parkba. A szobor előtt vedd elő a gyilkossági helyszínelés során készült fényképet, és hasonlítsd össze a hely jelenlegi állapotával. Egyetlen eltérést találsz (a halotton kívül): a kút sarkában lévő követ.

A képen pirossal jelölt helyre kattintva Gus közelebbről is megnézi a helyet. Olvasd le az idevésett feliratot, majd nézd meg közelebbről is az angyalszobrot. Az ujján lévő gyűrű felvételére tett kísérleted után egy hatalmas üldözés veszi kezdetét; végül a holló egy legégett házhoz vezet. Belépve beszédbe bocsátkozhatsz a fenti gerendákon trónoló alakkal, aki tanácsokat ad a gyilkosságokkal kapcsolatban. Főleg a csatornákban való körülnézést ajánlja... Miután visszakaptad tőle a gyűrűt, hagyd el a házat, ahol hatalmas meglepetésedre Idába futsz. Egy elsőkezes infóval lát el: állítása szerint nem minden megtámadott örömlány halt meg, hiszen tudomást szerzett egy túlélőről! A megtámadott lány a szeméttelepen bújt el. Látogasd meg a térképen újonnan feltűnt helyet (Junkyard), ám nem jutsz túl sokáig: a bejáratnál Peter tisztogatja jelzésértékűen a pisztolyát... Keresd Otokart a fehérneműüzletben (Lingerie), ahol egyezséget kötök: ha kiszabadítod Peter bebörtönzött testvérét, szabad bejárásod lesz a szeméttelepre.

Irány a rendőrőrs (Police Station). Itt Stasekkel köthetsz jutányos üzletet, miután bevallja,



hogy a monoklija mégsem egy bűnöző elfogása közben keletkezett, hanem annak következtében, hogy a munkájáért járó kitüntetését szőrén-szálán eltüntette egy prostituált, és ezt ő megpróbálta visszaszerezni... Az Apolinát is védő Otokar azonban nemhiába tartja gorilláit: közbeavatkozásának következtében most veszélyben Stasek házassága! Feladatunk, hogy visszaszerezzük az érdemrendet, amelynek visszaszolgáltatása után Peter testvére, Roman szabadon távozhat majd a börtönből. A park bejáratánál találod az említett hölgyeményt, akitől a teljes történet meghallgatása után visszszakapod a kitüntetést. Ezt beváltva Staseknél Roman immáron szabad állampolgár. Vissza a fehérneműüzletbe (Lingerie), ahol Otokar teljesíti az egyességetek másik oldalát: bebocsátást nyerhetsz a roncstelepre, és még egy zárfeltörő készletet is kapsz.

Kövesd Romanékat, majd miután a vérebesbeugratós móka nem túl kedvezően sül el számodra, szaladj fel a létrán. Az ittlévő kunyhóban egy kezelőszervet találsz, amely

TUDTAD-E?

Sara Leger, a Post Mortemben Beatrice-t alakító hang, kölcsönözi Victoria McPherson organumát is.

CHEAT TIPP

COLIN MCRAE RALLY 2005

Összes autó, összes pálya megszerzése:

A csalásokat engedélyezni lehet anélkül, hogy folyamatosan be kellene írkálni őket. Ehhez egy hexa editorral meg kell nyitni a mentett fájlokat tartalmazó könyvtárban (alapértelmezésben: c:\Colin2005\SG\) található 'options' fájlt.
[RTF bookmark start:]OLE_LINK1
[RTF bookmark start:]OLE_LINK2
Ugorj a fájl kezdetétől számított tizenharmadik pozícióra, és írd át a 'Ch' bejegyzést
[RTF bookmark end:]OLE_LINK1
[RTF bookmark end:]OLE_LINK2 'FF FF'-re.
Ezután ugorj a fájl kezdetétől számított tizenharmadik pozícióra, és írd át a '10h' bejegyzést 'FF FF'-re. A játék elindításakor az összes autó, pálya, és a titkos 'Mirror mode' is választhatóvá válik. Ha a bejegyzéseket 'FF'-re módosítod, akkor az autók, pályák választhatók, de a 'Mirror mode' nem. Ha a bejegyzéseket 'FF FF FF'-re módosítod, akkor távirányítós autókkal is játszhatsz.

KONUNG 2

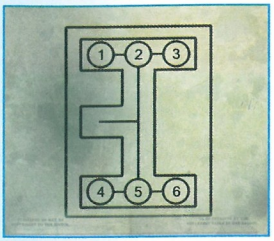
Indítsd el a játékot, majd mentsd el az állást. Nyisd meg a 'KONUNG2.SAO' fájlt egy hexa editorral. Lépj a *04b314-04b315-04b316-04b317* értékhez, és cseréld le FFFF-nél alacsonyabb, de ahhoz közeli hexadecimális értékre (pl. DFFF). Mentsd el a fájlt, ezzel a trükkel rengeteg tapasztalati pontot kapsz, amit a hősöd fejlesztéséhez tudsz felhasználni. Ha több pénzre lenne szükséged, akkor hasonló trükkhöz kell folyamodj, ebben az esetben a *04b2f2-04b2f3-04b2f4-04b2f5* értékét kell megváltoztatni.

SIMS 2: THE UNIVERSITY

Játék közben nyomd meg a [CTRL] + [SHIFT] + [C] billentyűkombinációt a konzol megnyitásához. Ezután üsd be az alábbi kódok egyikét:

Kaching - $1000 hozzáadása
Motherlode - $50000 hozzáadása
slowMotion # - Játék sebességének beállítása (0-8)
aging -on - Öregedés bekapcsolása
aging -off - Öregedés kikapcsolása
moveObjects on - Objektumok mozgatásának bekapcsolása
moveObjects off - Objektumok mozgatásának kikapcsolása
autoPatch -on - AutoUpdate bekapcsolása
autoPatch -off - AutoUpdate kikapcsolása
deleteAllCharacters - Összes Sim eltávolítása
twinsr2cute - Ikrek
stretchskeleton # - Simek méretének csökkentése/növelése
intprop censorgridsize 0 - Cenzúra kikapcsolása (8=Normál)
expand - Konzol ablak növelése
help Show - Konzol parancsok megjelenítése
exit - Kilépés

egyelőre nem működik, ám a falon lévő segédletet azon nyomban hasznosíthatod! Kerüld meg a kalyibát, és a hátán található biztonsági dobozban mozgasd úgy a karokat, ahogy a falon olvastad.



Ha sikerült működésre bírni a szerkezetet, akkor indulj vissza a darukezelő-helyiségbe. Mielőtt visszatérnél azonban a kis kabinba, még a földről fel kell venned a csípőfogót. Bent mozgasd a két ládát az összeláncolthoz úgy, ahogyan a felsőn szerepel, hogy odagyalogolva elvághasd a láncaikat. Ezek után a négy konténerből hidat készítve eljuthatsz a vonatban rejtőző túlélőhöz.

TUDTAD-E?

A Syberia játékok megalkotója, Benoit Sokal 2003-ban, mikor a Microids csődvédelem mögé menekült, saját kalandjáték-készítő vállalatot alapított White Birds Studios néven.

Chapter 3: Orphan Man with Top Hat

Claire telefonhívása szakítja meg a visszaemlékezést: egy fontos ügyben szeretne veled találkozni a boncteremben. Kerekedj fel tehát a rendőrségre, és látogasd meg a B2-es szintet. Mivel valaki vandál módon összerondította a holttestet, így a lifttel szemközti biztonsági szobába kell sietned – hátha fülön csípheted a tettest. Meg is találod a parkolón keresztül elegánsan elillanó gyanúsítottat, ám a hosszadalmas üldözés nem jár sikerrel: az utolsó pillanatban sikerül kereket oldania... Vissza a boncterembe!

Claire egy újabb bizonyítékot talált, melyet a gyilkos az imént helyezett bele az ötödik áldozatba. A hasüregben megbúvó fényképen egy női hát látható a „következő áldozat" feliratval. Irány az emelet (közben egy rövid telefon a kedvestől, Richardtól), ahol főnököd, Todd várja jelentésed (a gőzölgő kávéscsészéje mellett). Így keresd fel a folyosó végéről jobbra nyíló kihallgatótermet, és vedd fel a csészéjét. Ezt a folyosó végében lévő automatánál töltheted újra. A procedúra nem túl bonyolult: helyezd a bögrét a kiadónyílás alá, nyomd meg a szürke gombot, majd csepegtesd az elkészült főzetet a csészécskébe. Ha ezzel megvagy, kapd magadhoz a bögrét, és nyiss be vele a főnököd irodájába, ahol a túlságosan is túlhajszolt és eredménytelen nyomozásod miatt ideiglenes felfüggesztést - vagy ha úgy tetszik: kényszerszabadságot - kapsz. Beszélj Millerrel, aki egy bizonyos Vaclav Kolar egyetemi hallgató személyében megtalálta a kapcsolatot a negyedik és ötödik áldozat között! Irány tehát a parkoló, majd a térképen az egyetem (Campus)!

Lépcsőzz fel az emeletre, majd kopogtass be az első ajtón balra. Miután sikerült bejutnod a lakásba, érdeklődj Kolarnál az áldozatokkal való kapcsolatáról. Mint kiderül, csak szegről-végről ismeri őket, és Victoria sem hisz benne túlságosan, hogy ez az ügyefogyott alak lehet a keresett sorozatgyilkos – de azért jobb a bizonyosság, úgyhogy nem ártana valami konkrét bizonyítékot szerezni ellene vagy mellette. Erre remek alkalom, amikor szóba kerül az a disszertáció, melyet Vaclav barátunk fabrikál a '20-as évek prágai sorozatgyilkosságairól. Mikor ugyanis eltűnik a szobájában, hogy elénk hozza a jegyzeteit, mi gond nélkül elemelhetünk egy személyes tárgyat a nappalijából (a sörösüveg a TV-vel szembeni fotel melllől tökéletes is lesz erre a célra). Mikor Kolar visszatér, szerencsére semmilyen jelét nem mutatja annak, hogy bármit is észrevett volna ténykedésünkből, úgyhogy fogd meg virtuálisan Victoria kezét, és vezesd vissza az irodájába (The Office).

Kérdezd Claire-t az ujjlenyomatokról a boncterem mélyén, ám ezt a feladatot idő hiányában kénytelen lesz rád testálni. Liftezz fel a nyolcadikra, és lépj oda az ablak mellett lévő felszerelésekhez. Helyezd le az üveget az asztalra, majd csavarozd le az ujjlenyomatos doboz tetejét. Márts bele egy ecsetet a felső polcról, és pingáld át vele az üveg oldalát. Ezután forgasd úgy az üveget, hogy egy teljes ujjlenyomat láthatóvá váljon, és a mellette található papírossal felitatva máris szállíthatod Claire-nek a komplett bizonyítékot. Miután odaadtad mentorodnak és barátnődnek az ujjlenyomatot, liftezz vissza a garázsba, és hajts a családi házhoz (Pat's House).

Itt édesapa kér meg rá, hogy a karácsonyra való tekintettel készítsd el mindenki kedvencét, anyu speciális karácsonyi sütijét. Lépdelj a konyhába, ahol az asztalon már várnak rád a felhasználandó összetevők.

Első lépés:
1 csésze tej
½ pohár vaj
1 csésze cukor
Összemixelés

Második lépés:
2 csésze liszt
1 evőkanál gyömbér
1 teáskanál fahéj
Összemixelés

Harmadik lépés:
1 tojás
½ csésze szirup
Összemixelés

Megsütés

A procedúra végén, sétálj fel a szobádba, és vesd bele magad nagyapó naplójának továbbolvasásába.

Chapter 4: Jack the Ripper's Bedroom

Miután Vladanna felvilágosított az őt ért támadásról, annak körülményeiről, és egy bizonyos Mark Ackerman nevű festőművészről (aki azért fizetett komoly összegeket, hogy lefesthesse a lányokat), nem tűnik rossz ötletnek a művészúr felkeresése. Miután kifaggattad a lányt, hagyd el a vonatot, és köszönj oda a Jesenski-testvéreknek. A térképre érve kattints a frissen megjelent festőműhelyre (Mark's Place).

Mivel Gus kopogtatására senki sem válaszol, így hamar bent teremhetsz a műteremben, ahol a legkülönfélébb prostituáltportrékra lehetsz figyelmes a falon. Még egy Idáról mázolt kép is a gyűjteményben díszeleg... Sok időd azonban nem lesz nézelődni: Mark, a festő kifaggatása most amúgy is sokkal fontosabb feladatnak bizonyul. Mint elmondja (bár Skalnic felügyelő nemhivatalosan őt gyanúsítja a gyilkosságok elkövetésével): ő mindösszesen csak a lányok lefestését tudja magára vállalni, és ha megkérdeznénk bármelyik kuncsaftját, akkor megtudhatnánk, hogy soha egyetlen utcalánnyal sem erőszakoskodott. Az ügy tisztázása végett jó ötletnek látszik ellátogatni a rendőrőrsre (Police Station).

Stasekkel beszélve hamar bebocsátást nyerhetsz a rendőrség hátsó részébe, és így felléphetsz Skalnic irodájához. A diskurzus legalább annyira lesz informatív, mint barátságos: semennyire... Skalnic megtagadja az együttműködést Gus-szal, és még csak a nyomozati aktákba sem engedi belepillantani, és finoman szólva kipenderíti az irodájából. Mivel Skalnic is távozik, így Stasek segítségében reménykedve kérdezd meg a barátságos, nagydarab közrendőrt, hogy miként juthatnál vissza a fejes irodájába. Sajnos Stasek az állásával játszik, ha bármilyen törvényellenes dologban segédkezik neked, úgy-

hogy csak annyit tud javasolni: nézz körül az épület mellett, melyet – csodák-csodájára – éppen mostanában állványoztak fel... Tégy is így, és a rendőrségi garázsnál található állványnál rángasd meg a lelógó kötél végét. Sajnos a rozoga szerkezet nem Gus súlyához lett hitelesítve, úgyhogy miután a gravitáció megtette a hatását, zsebeld el a zsákmányodat, és poroszkálj vissza a garázsbehajtó bejáratához. Kapd fel az ittlévő hasábfát, és kötözd rá a frissen szerzett köteled. Ezzel állj az állvány mellé, és hajítsd fel rá a kötélre eszkábált deszkadarabot. Miután egy hurkot alkotva megfeszült a kötél a kifeszített gerendán, húzd fel magad az emeletre, és mássz be Stasek nyitott ablakán. Az íróasztalán található kulcs felvételével már hozzáférhetsz a nyomozati anyagokhoz a szekrényből, majd mivel kezd forróvá válni a talaj, távozz az ablakon keresztül.

Keresd fel a gyilkosságok tetthelyeit, melyet a frissen megszerzett dokumentumokból tudtunk meg – elsőként mondjuk a hidat (Bridge). Az Idával játszódó apró közjáték, és a víziók után vedd elő a vízpartot ábrázoló fényképet, és hasonlítsd össze a látottakat a hely jelenlegi állapotával. Mint feltűnhet, a padokat kicserélték. Kattints rájuk a képen, hogy Gus gyanúja a hulladéktelepre terelődjön. Látogasd is meg a Jesenski-testvéreket (Junkyard), és kérdezd a bejárat mellett álldogáló Petert, hogy a közelmúltban nem hoztak -e ide esetleg pár pihenőpadot. Miután a válasz igenleges, le is dől az akadály előtted (méghozzá szó szerint), hogy szemügyre vehesd a szóban forgó ülőalkalmatosságokat. Fókuszálj rá a deszkák közé szorult újabb gyűrűre, amelyet felvéve újabb darabbal gyarapítottad gyűjteményedet. Most köszönj el szépen a meláktól, és látogasd meg a leégett házak környéket (Burned Neigborhood).

Fordulj be jobbra, és a vízióid után kapd elő az ezt a tetthelyet ábrázoló fényképet. A vályúhoz lépve leereszteted a vizet, amely a kép tanúsága szerint a gyilkosság idején üresen tátongott... Meg is van a gyilkos által hagyott üzenet: „A szajha tudja". Ez egyértelműen a helyszíneléskor is jelenlévő Milenára vonatkozik, aki történetesen Skalnic felügyelővel diskurált a fotógráfián... Ideje tehát meglátogatni Milenát a parkban! A kishölgy felettébb segítőkész, még azt is elárulja, hogy látta a rendőrfőnököt egy fényes tárgyat a csatornába ejteni azon az ominózus napon! Látogass vissza tehát az előző helyszínre, és a vályú melletti csatornanyílásba lemászva máris ráakadhatsz az újabb gyűrűre. Ezzel visszatérve hagyd el a környéket, amikor is Milena keresztezi utadat. El is hadarja gyorsan, hogy Apolina már nagyon régóta Mark műhelyében dekkol, és esetleg utánanézhetnél, hogy nem történt-e valami baja... Egy ilyen kérésnek természetesen nem lehet ellenállni, úgyhogy keresd fel Mark műhelyét (Mark's Place). Mivel az ajtó zárva, alternatív megoldáshoz kell fordulnod, az Otokartól kapott zárfeltörő szerkezethez. Hatolj be a zárba a szerszámaiddal és az alábbi képet figyelve kövesd az alant felsorolt instrukciókat.

A zárat feltörni a képen F és C betűvel jelölt segédeszközök használatával lehet. A megadott számú nyelvek alá kell dugni őket és sorban ki lehet iktatni az útban álló fogazatokat. A „C – C" jelölésű megoldás esetén a csipeszt az eredeti, kezdőpozíciójába kell visszaállítani.

1A – C	3B – C	MB – F	MB – F
3A – F	3C – F	3C – F	3C – F
2A – C	1C – C	1C – C	1C – C
MA – F	1B – C	4B – F	4B – F
1B – F	1B – C	4B – F	4B – F
3B – C	C – C	MB – C	MB – C
2B – F	4C – F	MB – C	MB – C
MB – C	1B – C	2C – C	2C – C
	MB – F	MC – F	

A zár kattanása után lépj be a műterembe, ahol már csak hűlt helyét és véres rongyait leled Apolinának... Mindenesetre olvasd el a telegramnál felejtett táviratot, melyből kiderül, hogy Mark jóval befolyásosabb barátokkal rendelkezik, mint azt gondoltuk volna. Irány a rendőrség, hogy tisztázd az ügyet Skalnickal...

Chapter 5: The Garden of Earthly Delights

Victoria múltidézését Miller zavarja meg, aki Kolar meglátogatására buzdít. Ne is vesztegesd az időt: pattanj be a négykerék-meghajtásos autódba és kocsikázz el az egyetemig (Campus). Miller már ott ácsorog Kolar kollégiumi szobája mellett, és mivel érdekes zajok szűrődnek ki a helyiségből Victoria az ajtó lábbal való kinyitása mellett dönt. Miller kicsit zabos az ügy miatt, így el is szalad Tate rendőrtisztért, hogy biztosítsa a helyiséget, ha már a zárat ilyen szépen tönkretettük... Mivel a lakásban nem látod jelét sem Kolarnak, sem másmilyen használható tárgynak, így érdemes a távozás mellett döntened. Annál is inkább, mert így még elcsípheted a folyosón Miát, Kolar egyik szomszédját.
A hölgy fontos információval szolgál Kolarról: a munkahelyén találkozott utoljára a fiúval. Miller el is szalad leellenőrizni az információt, addig Victoria szóval tartja a masszőzt. A Vörös Lámpás nevű helyen dolgozó Mia kifaggatása után indulj Miller után az új lokációhoz (Red Lantern) te is.

Társad nem járt túl nagy sikerrel a szokásos pojáca rendőrmutatványával, így Victoriának alternatív bejutási módot kell kieszelnie. Hogy körbeszaglássz odabent, először is be kell lépned az épületbe, majd felliftezned abba a privát klubba, ahol Mia is dolgozik. Sajnos azonban az elitklubot nem tudod ilyen könnyen megközelíteni: az ajtónálló fényképes dolgozói igazolvány hiányában nem hajlandó beengedni téged. Nincs mit tenni: egyelőre vissza kell vonulnod B-tervet készíteni. Keresd fel Miát a kollégiumban (Campus), akihez miután becsöngetsz, hamar egyedül maradsz a lakásában egy közbejött telefonhívás miatt. Használd ki a soha vissza nem térő alkalmat, és illanj be a hálószobába. Szólítsd magadhoz az ágyon heverő fotóalbumból a téged érdeklő fényképet, majd vond kérdőre az időközben visszaérkező Miát. Csupán egy címet kapsz a feledékeny házi-

gazdádtól, ám már ez is meglepő összefüggésekre deríthet fényt... Mindenesetre keresd fel kedvesed, Richard galériáját (Richard's Gallery).

Lépj be a kiállítóterembe, és kérd meg a barátodat, hogy nyissa ki a hátsó stúdiókat. Erős a gyanúd ugyanis, hogy Mia egyik eltűnt barátnőjének nyomára bukkanhatsz... Nem is tévedtél sokat: a test valóban megvan, csupán a lelke távozott el – vagyis megvan a hatodik áldozat. Míg Richard értesíti a rendőrséget, addig liftezz le a tetemhez. Vedd fel a földön heverő táska melletti kupacból az igazolványt, majd közelíts rá a lány mellkasára helyezett fényképre. Vedd fel ezt is, és mivel mást már nem tehetsz, próbáld elhagyni az épületet az oldalsó ajtón keresztül. Pechedre elszakad a kijáratot működtető szerkezet vaslánca, így ez utóbbit akár magaddal is viheted. Liftezz vissza az emeletre, ám ahelyett, hogy a kijáratot jelentő ajtó felé orientálódnál, egy hirtelen ötlettől (és ezen soroktól) vezéreltetve akaszd rá láncodat az itt lógó kampóra. Így a lift használata nélkül leereszkedhetsz az alsó szintre, ahol a liftakna szorult ezüst rózsát már gond nélkül magadhoz veheted. Kisvártatva megérkezik az erősítés is: Todd, Claire és Tate. Főnököd Miller után küld az irodába, Kolar kihallgatásának ügyében. Mielőtt azonban ezt megten-

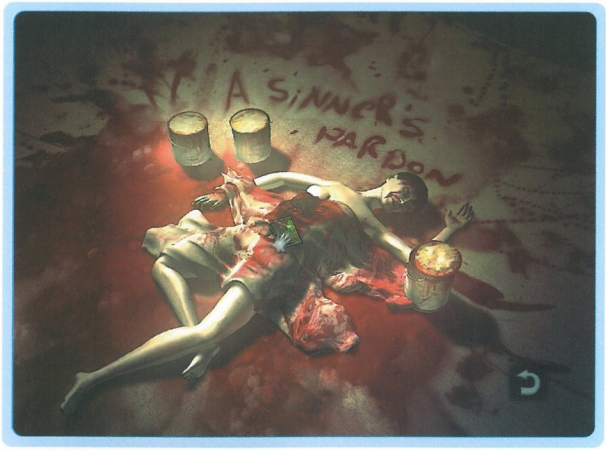
néd, még térj vissza Richardhoz a galéria főbejáratán keresztül, hogy az asztaláról, a számítógép szomszédságából magaddal vihesd a saját fényképedet.

A rendőrőrsre érve Miller már izgatottan várja a gyanúsított, Kolar kihallgatását, ám Vaclav válaszai alapján Victoria megérzései azt engedik sejtetni, hogy nem Kolar áll az ügy mögött... Míg a besétáló Todd és a feladó járkáló Millerrel egymás torkának ugranak az egyetemista miatt, addig te keresd fel Claire asztalát, és eszkábálj magadnak belépőt a Vörös Lámpásba. Először is halászd elő Stephanie plasztikkártyáját, és szabadítsd meg a felesleges műanyagrétegtől. A vágópadnál maradva szabd méretre a Richardtól elcsent portrédat is, majd cseréld ki a halott lány fényképét a sajátodra. Az asztal bal oldali sarkán lévő laminálógéppel olyan borítással ruházhatod fel a kártyádat, hogy megszólalásig hasonlít az eredetire. Így ezzel már bátran próbálkozhatsz az előbb még kosarat adó biztonsági őrnél (Red Lantern).

Járd be keresztül-kasul az egzotikus szobákat, és vedd szemügyre a falon lógó műalkotásokat is. A képek és tárgyak sarkában számokra lehetsz figyelmes, melyeknek a későbbiekben még nagy jelentősége lesz! Most egyelőre vedd le az egyik oldalsó teremben faldíszeként lógó ezüstmaszkot, és a mögötte lévő szeget. A kardok és festmények számait sorba állítva három párt jegyezhetsz fel. Ezek 3-6, 1-5 és 4-2, és a kijárat melletti elzárt terület ajtaját nyithatod ki velük a következőképp: lépj oda az ajtóhoz és billentyűzd be a paneljén a következő kombinációt: 4, 2, 3, 6, 1, 5. A szobrok közötti pulpituson egy tál gyümölcs fogad – egyelőre az ezüstből ké-

szült fél almára fókuszálj, a többi tárggyal ne törődj. Kocsikázz vissza Richardhoz, és kérdezd az ott vendégeskedő Miát az almáról. Elárulja, hogy a másik felét a lakásában tartja – meg is kapod a kulcsot az egyetemi szobájához. Lépj be a lakásba (Campus) a kulcsok segítségével, és vedd fel a másik almadarabot a hálószoba polcáról. Ne felejtsd itt a fotóalbumba rejtett üzenetet, majd távozz a kijáraton keresztül.

Térj vissza a Vörös Lámpásba (Red Lantern), ott is a négyszobros szobába. A maszkot, az almát (melyet össze kell raknod a két darabból), a rózsát, és a szeget ebben az időrendi sorrendben helyezd bele a hozzájuk tartozó szobrokba (balról-jobbra az alábbi sorrendben találnak párjukhoz: rózsa, alma, maszk, szög). Siker esetén egy titkos lejáró nyílik meg, mely a klub egy, ha lehet mondani még privátabb részébe vezet. A keményvonalas S&M hely kulisszái között botorkálj el az első kandallóig, és vedd fel a rajta lévő kulcsot, és a kirakós darabot. Ezzel evickélj át a szomszédos szobába, és helyezd a kirakós darabjait a kandalló fölé. Egy apró logikai feladvány veszi kezdetét.



A beszámozott kockáknak megfelelően mozgasd úgy a részeket, hogy a végén összeálljon a szétzilálódott kép. Az ehhez szükséges kombináció az alábbi számsor lesz:

6321 4785 2365 4789 652 3 6521 45

A második kulcsdarabot vedd fel a széfből, kombináld azt az előbb találttal, majd térj vissza az előző szobába, hogy a kandalló kulcslyukában megforgathasd a kulcsod. Lépj át a rejtekajtón a túloldalra, és indulj el a titkos járatban, egyenesen a fény felé.

Chapter 6: The Scream

Miután Gus alaposan helybenhagyta a prostituáltakkal játszó Skalnic felügyelőt, lépcsőzz le Stasekhez, akitől a hetedik gyilkosságról értesülhetsz. A helyszín az öreg malom, amelyet a kikötőn keresztül, egy hajón tudsz majd megközelíteni. Keresd fel tehát a csatorna partját (Shore), és szállj vízre. A viszonylag rövid menetidő után máris a malomnál találod magad – igaz a szállítóeszköződ rosszul viselte a kikötés alternatív értelmezését... Próbálj benyitni a stég végi ajtón, amelyet zárva találsz, úgyhogy valami más megoldáshoz kell folyamodnod. Mászd meg a megállt keréklapátokat, és tégy egy kört a medence körül odafent, hogy felvehesd ettől az áldozattól is a már lassan szokásossá váló gyűrűt. Skalnic nem adja fel: személyed elleni nemtetszését ezúttal pisztolygolyókkal juttatja tudomásodra, így mielőtt megsérülnél, a malomba menekülsz a záporozó ólom elől. Mássz le a létrán, majd lépj oda a gőzgéphez, hogy 4 liter olajat állíthass elő – ennyi kell ugyanis ahhoz, hogy a gép által termelt gőz működésbe hozza a szivattyúkat, és leeressze a külső medencében tárolt vizet.

A felső szelep segítségével először is töltsd meg 5 liter olajjal a tartályt.
Ezután válaszd a 3 literes vödröt.
Csurgasd bele az alsó kapcsoló segítségével a vödörbe a 3 liter olajat.
Ezután ürítsd ki a lefolyóba a vödröd tartalmát.
Töltsd bele a maradék 2 liter folyadékot a 3 literes vödörbe.
Most ereszd meg a nagy szelep segítségével a tartályt, hogy újból 5 litered legyen.
Engedj ki 1 litert a 3 literes vödrödbe.
Nyomd meg a piros gombot, hiszen 4 liter olaj van már csak a tartályban.

TUDTAD-E?
Bár a Syberia eredeti alkotója, Benoit Sokal határozottan cáfolta, a Microids határozottan lebegteti egy esetleges harmadik Syberia elkészültét. A program jelenleg tervezési fázisban található.

Mássz vissza a létrán, és ki az immáron üres medence partjára. Fuss körbe a szegélyén, majd emeld fel a csatorna tetejét, és vesd alá magad a mélybe. A következőkben egy halványan pislákoló fényt fogsz csak látni a labirintusszerű csatornarendszerből, ezért könnyítésképpen most közöljük a teljes térképet, valamint a bejárandó útvonalat.

CHEAT TIPP

THE PUNISHER

Csalások aktiválása:

Indítsd el a játékot a szokásos módon, majd készíts egy új profilt '*V PIRATE*' néven (a macskakörmök nélkül, végig nagybetűvel), így az összes küldetés, 'challenge mode', 'punishment mode', fegyverzet, film, rajz, képregény borító, stb. választhatóvá válik.

Extra öltözetek:

Lépj be a Main menu > Extras > Cheats > Unlock Skin menübe, és üsd be az alábbi kódok egyikét:

CEILINGFAN - 2000-es öltözet
WOODCHIPPER - 1990-es öltözet
NAILGUN - 1980-as öltözet

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

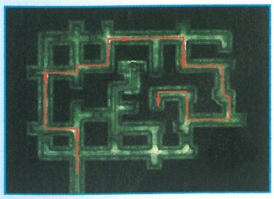
Játék közben nyomd meg a ` billentyűt a konzol aktiválásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

Loaded - Összes robbanószer, lőszer, stb.
Ghost - Átjárás a falakon
Fly - Repülés
TheMatulaakLives - God Mód
Walk - Sétáló mód
Invisible 1/0 - Sérthetetlenség (Be/Ki)
Behindview 1/0 - Külső nézet (Be/Ki)
FreeCamera 1/0 - Külső nézet (Be/Ki)
Fierfek - Összes lőszer
Darman - Küldetés befejezése
AllWeapons - Összes fegyver
DeafEnemies 1/0 - Süket ellenfelek (Be/Ki)
BlindEnemies 1/0 - Vak ellenfelek (Be/Ki)
DeafAI 1/0 - Süket ellenfelek (Be/Ki)
BlindAI 1/0 - Vak ellenfelek (Be/Ki)
SmiteEvil - A környezetedben tartózkodó összes ellenfél megölése
KillPawns - Összes csapattag megölése
Slomo # - Lassított mozgás beállítása
SetJumpz # - Ugrás magasságának beállítása
SetGravity # - Gravitáció erejének beállítása
SetSpeed # - Sebesség beállítása
Changesize # - Játékos méretének beállítása
Stat FPS - FPS kijelzése
Stat Game - Statisztikák megjelenítése
Suicide - Öngyilkosság

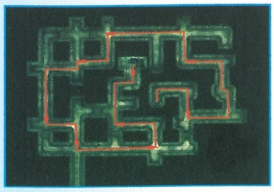
SHADE: WRATH OF ANGELS

Játék közben nyomd meg a [Ctrl]+[Alt]+[F3] billentyűkombinációt a konzol megnyitásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

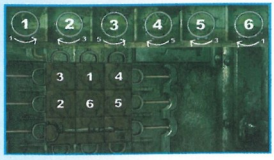
dcheat 1 - Sérthetetlenség
dcheat 0 - Sérthetetlenség kikapcsolása
iamgod - God mód
iamtrax - Összes fegyver
iamzozo - Végtelen lőszer
iamartie - Mágikus kard felfegyverzése
iamfido - 50 Mágikus könny
iamjabba - Mágia maximumra állítása
liliput - Kicsi ellenfelek
globalmap - Pálya nevének kijelzése



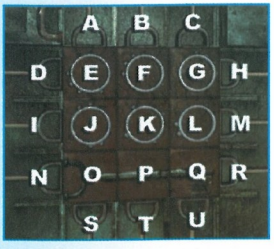
Először is a térképen jelölt helyre kell eljutnod egy újabb holttestig. Az itt lévő tárgy felvétele után pedig az alsó képen látható kijárat felé kell venned az utad.



Ha kiértél a sötétségből, egy zárt ajtó elé érkezel. Itt mind a hat begyűjtött gyűrűdet hasznosíthatod, hiszen a kétlépcsős fejtörő megoldása nélkül nem fogsz tudni kijutni a csatornarendszerből. Először is az első kép tanúsága szerint helyezd el a gyűrűidet a megfelelő szögben és sorrendben a táblára.



Ezután pedig az alábbi kép szerint jelölt fogantyúkat kell a megfelelő sorrendben húzni és tolni, hogy a kulcs beletaláljon a jobb felső sarokban lévő formájába. A teljes megoldás a következőképpen alakul:



C M Q U J G

B M P T J F

A I O S L E

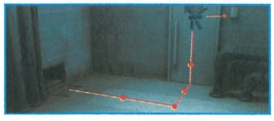
A B C

Chapter 7: Death Do Us Part

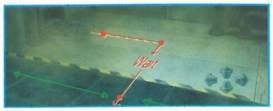
Miután Richard végigkalauzolt az Ackerman képeiből kiállított tárlaton, kerekedj fel, és látogass el az irodádba (The Office). Próbálj belépni Claire számítógépénél az adatbázisba – ám még a tapasztalt rókának sincs olyan szintű jogosultsága, amely a gyilkossági sorozat irataihoz hozzáférést garantálna. Ezért Todd irodájából kell megpróbálnod csatlakozni a bizonyítékokat tartalmazó adatbázishoz. Mivel azonban az ajtaja zárva, vezércselhez kell folyamodnod. Fuss el a folyosón lévő kávéautomatához, ahol egy szalvétával kipreparálva a lefolyónyílást zúdítsd rá a koffeinlöttyöt a papírdarabra. A jókora felfordulással ürügyet kreáltál arra, hogy a benti helyiségben takarító személyzet kezelésbe vegye a kávégépet és környékét. Amíg emberünk a folyosón foglalatoskodik, te vedd el szépen Todd irodájának a kulcsát és a csavarhúzót a takarítókocsiról.

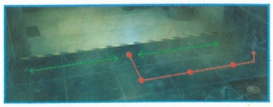
Nyiss be a főnök irodájába, és rögtön emeld is el a bal oldali szekrényen álló elektromos sokkolót. Az asztalon lévő komputerrel szintén nem tudsz hozzáférni Ackerman aktáihoz, úgyhogy személyesen kell kikeresned a pincében lévő archívumból. Hogy ahhoz hozzáférj, előbb a pincébe vezető utat kell szabaddá tenned: szükséged lesz a fali szélfben tárolt liftkulcsra, hogy lemehess a zárolt részlegbe. Ehhez pedig Todd ujjlenyomatára... Markold fel a bögréjét az asztalról, és vidd oda Claire asztalához, hogy a már ismert módon ujjlenyomatot vegyél a pohárról. Ezzel hozzáférhetsz a széfhez Todd irodájában, és már nyomhatod is a lift B3-as gombját a széfben talált kulcs felhasználása után.

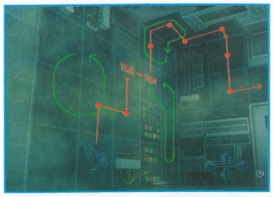
Válaszd az első ajtót jobbra, majd bütyköld meg a csavarhúzóval a mágneses dobozt, hogy kinyíljon az ajtó elektronikus biztosítékdoboza. Süsd meg a sokkolóval, s mindjárt másképp áll a kérdéshez az előbb még makacsul nem nyíló ajtó...
A szobában csavarozd ki a földön lévő szellőzőnyílás négy szegletét, majd lépj oda a bombaelhárító robotok irányítópultjához.
A feladatod: átnavigálni a robotot a terem túlsó oldalára, ahol ki kell iktatnod az archívumhoz vezető biztonsági berendezéseket. Ehhez először is mássz fel az ajtóra a robotpókkal, és pörköld meg a lézerrel a kapcsolótáblát, úgy, ahogy a képen látod.

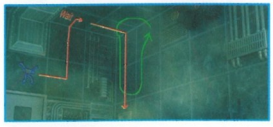


Ezután kelj fel az asztalodtól, és szállj vissza a liftbe. Irány az első parkolószint, ahol leszerelhetsz egy porraloltót az egyik tartógerendáról. Most irány vissza a mínusz harmadik emelet, és nyisd ki a robot által szabaddá tett szemközti ajtót. Fújd be a szobát a tűzoltó-készülékkel, ami láthatóvá tette a halálos lézersugarakat a teremben. Irány vissza a kis szobába, ahonnan a robotodat is kontrollálhatod az imént. Ezúttal tovább bonyolódik a helyzet: az alábbi képsorozaton jól lekövethető, hogy merre kell menni a robottal, ám nagyon kell ügyelni a lézerek miatt az időzítésre. Elég egy elhibázott mozdulat, egy rossz időben lenyomott gomb, és kezdhetjük az egész procedúrát elölről. Azt javaslom, hogy a „Wait" pozíciókban a megfelelő időre várva figyeld ki az előtted elsuhanó lézerek útvonalát, hogy a legmegfelelőbb pillanatot kihasználva tudj túljutni rajtuk.









TUDTAD-E?

Az előző hónapban kötött adásvételi szerződést a Ubi Soft a Microids kanadai részlegével, mely értelmében a független fejlesztők ezek után a francia kiadóóriás belső fejlesztőstúdiójává avanzsálnak.

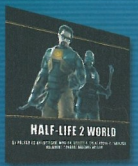
Siker esetén immáron gyalogszerrel is átroboghatsz az idáig elzárt szobákon, és lekérdezheted a tényleges adatbázist a nagyapád ügyéről. Sajnos a legtöbb fájl hiányzik, és csak egyetlenegy bejegyzést jegyez a több évszázadra visszamenőleg is emlékező archívum – de örömödet tovább rontja főnököd, Todd akadékoskodása. Kirúgásod után siess haza, és az emeletről a szemközti szobába menj. Vizsgáld meg az íróasztal felett lógó kép hátulját – egy éles szerszámra lesz szükséged a felnyitásához. Lépcsőzz vissza az alsó szintre, és vedd fel a jobbra nyíló jacuzzi-szobából a papírvágó eszközt. Ezzel vedd fel a nagyapád rejtett naplóját a festményből, majd miután Claire rádtelefonált, hogy Mia eltűnt, vezess az egyetemre (Campus).

A tulajdonképpeni végjátékban már csak Ackerman képeit kell újranézned Richard galériájában, hogy aztán a számítógépes keresőbe beírhasd a Prague, Chicago, Bridge szóösszetételt. A megtalált új lokációra elkocsikázva a játék befejezését nézheted végig...

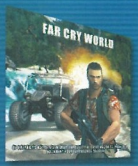
Bagó Péter

THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

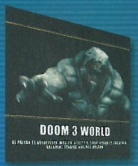


HALF-LIFE 2 WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]

SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS (FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD
BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

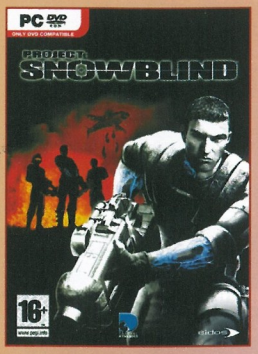
A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

PROJECT: SNOWBLIND

„...Snow-blind: főnév. EMP-robbanás, vagy hasonló elektromos zavarás által, annak környezetében előidézett komplett rendszerleállás, amely a belső elektromos és külső biomechanikus egységeket éri. Leginkább a harctéren használt fogalom, mely az implantátumokkal felvértezett egységeket bénítja meg..."

- **CD Link:** Kégaléria, Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Crystal Dynamics
- **Kiadó:** Eidos Interactive
- **Megjelenés:** 2005. április 1.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.projectsnowblind.com



Nem véletlen, hogy a Legacy of Kain szériát jegyző Crystal Dynamics várva várt, mellesleg a Deus Ex-re hajazó cyber-FPS-e ezt a címet kapta. A produktum először a 2004-es Electronic Entertainment Expón mutatkozott be a nagyközönség előtt, ám mindenki tudta, hogy egy az egyben a korábban ismert Deus Ex: Clan Wars bújik meg a programkód mögött. A Deus Ex széria második epizódjának totális bukása után nem restellték átnevezni a játékot, amely így Snowblind címen futott tovább. A futurisztikus FPS a 2065-beli Hong Kongba kalauzolja a játékost, ahol a főhős Nathan Frost bio-implantátumokkal keményen megtűzdelt szuperkatona szerepében tetszeleg: a Liberális Koalíció oszlopos tagjaként, a frontvonalak mögött harcolva próbál rendet vágni a káoszban. Az ellenség a véres kezű diktátor-generális, aki a legfejlettebb technika segítségével próbálja az emberiséget a sötétségbe taszítani...

Vártuk a programot; annál is inkább, mert a Crystal Dynamics a TPS akció / fantasy játékai mellett végre más műfajban is megmérettetheti magát. A PC-verzió mellett természetesen Xbox és PS2 változat is várományos, lényegi különbség – a multiplayer módusztól kivéve – azonban nem várható közöttük. Nézzük a végigjátszást!

1. Arrival

Miután kis csapatod megérkezett az ellenséges bázis központjába (s ahova a későbbiekben még többször visszatérsz), rögtön egy helikopter támad rád. Ha sikerült biztosítanod a területet, a következő célpont felé veheted az irányt, amely egy újabb puskaporos gócpontnak ígérkezik. Minden egyes helyszínen, ahol kétségeid vannak a továbbhaladást illetően, bátran pillants a radarra, amely 95%-os pontossággal jelöli ki a megfelelő irányt. Hagyatkozz a technikára és a megérzéseidre: kövesd a radart, szedj le mindenkit, és a mentőhelyen (Save Pointok: a kékkel jelzett ikonok, bármikor visszatérhetsz hozzájuk) pihenj egyet. Folyamatos össztűznek leszel kitéve, mígnem az ellenséges erők légicsapása le nem dönti az adótornyot. Jószerivel fel sem eszmélsz, tíz óránál egy AttackBot duó (mini-mech szerű robotok) okoz váratlan meglepetést, hát iktasd is ki őket. Haladj a templom irányába és szüntess meg minden ellenséges aktivitást, melyhez használhatod az ott elhelyezett földre telepített, nagy kaliberű gépágyút is. Ne kíméld a folyamatosan érkező War- és AttackBotokat, mint ahogy az őket követő légierőt sem.

2. Rebirth

A Tutorial (betanító) szintű első misszió teljesítése után veszi csak kezdetét igazán a Project: Snowblind nevezetű kalandtúra. Mivel súlyos sérüléseket szenvedsz, az orvo-

TUDTAD-E?

...hogy ha Nathan Frost implantátumai megvalósíthatóak lennének, műtéjeinek ára jelenleg fél milliárd dollárhoz közelítene?

sok speciális addonokat és implantátumokat építenek a testedbe: ettől leszel különleges katona és ezek az ún. bio-modifikációk lesznek felelősek a későbbi speciális képességek elsajátításáért is. Miután magadhoz térsz, rögtön feladatot kapsz: a háború nem vár, irány a fegyvertár (Armory), pisztolyod vár, fel harcra hát! A szövevényes útvonal kitalálása azonban felesleges időpocsékolás, így hagyatkozz ismét a radarra. Röviden rájössz, hogy egy kivételével az összes ajtó zárva van: láss csodát, ott kell továbbhaladnod, melynek eredményeképp összefutsz a főorvossal és nem sokkal később a fegyvereidet is megadhoz veheted. Haladj visszafelé, mígnem két katonába botlasz: ne foglalkozz velük, kövesd inkább azt a bakát, aki épp melletted masíroz el. A főorvost említve máris ajándékot kapsz: a Vision képesség segítségével láthatod a fény nem látható spektrumaiban való tevékenykedést, az infravörös védelmi berendezéseket, és bizonyos esetekben átláthatsz a falakon is. Mint minden implantátum, ez is bioenergiát igényel, melynek állapotát a HUD-on, a radar alatti kék csíkkal jelzi a program. Sétálj ki az épületből a bázisközpont felé. Ahhoz, hogy tovább haladhass, fel kell törnöd a biztonsági védelmet az ajtónál: a CPU hack műveletekhez mindig használj Icepicket, amelyet a hozzá való Launcherrel lőhetsz ki. Célozd be a terminált, majd használd a Use gombot. Így már képes vagy manuálisan irányítani a védelmi ágyúkat, tehát szétlőheted azt a Security Droidot, amely a szomszédos teremben rakoncátlankodik. Átsétálva a szabaddá vált reteszen tegyél jelentést a War Roomban (taktikai szoba) ténykedő Kazanawának – ám mielőtt ezt megtennéd, látogass el a Barakkba, ahol felveheted a Riot Wallt (a spec. tárgyakról és implantátumokról készült összefoglalót külön mellékletben találod). Az időt lassító Reflex Boost bioképesség kézhezvétele után feladatod, hogy csatlakozz ahhoz a speciális osztaghoz, mely a leszálló dokknál (Landing Pad) vár téged. A rohanó katonák segítenek megtalálni a célobjektumot, ahonnét aztán rögtön bevetésre indulsz.

3. Ambush

A poszt-apokaliptikus Hong-Kong szomorú képet fest; a helikopter földetérése után nyomulj előre a társaiddal a rommá lőtt városrészen. Szedd le az ellenséget, vedd fel a gránátot, majd az épületben heverő shotgunt is. Erre haladj tovább, ahol rövidesen egy kerítés állja utad. Csimpaszkodj fel rá és mássz át a szemközti utcába. A kommandósok után szállj be a Phoenix nevezetű járgányba és robogj el vele a tankig, amely épp szembe jön veled. Rohanj fel a szemben levő ház emeletére, ahol keresd meg a szellőzőt és mássz át rajta. Miután kibújtál, menj le a lépcsőn, és szedd szét a tankot (ha még nem tetted volna meg.) A Store Roomban már várnak rád, így nyílegyenesen suhanj végig azon az utcán, ahonnét a tank bukkant elő. Az egyik elesett katonától szerezhetsz egy Rocket Launchert, amely nagy segítségedre lesz a méretesebb szörnyetegek ellen. Az alagút jobb oldalán levő ajtónál találsz Save Pointot, így ments egyet. Menj fel a közeli lépcsőn, és csatlakozz a II. hadtesthez. Ha sikeresen túlvagy a feladaton, megkeresheted az egyik falon levő CPU-terminált, mely a közeli zárt ajtó kinyitásáért felelős. Az emeleten rábukkanhatsz még egy bio-energiacellára és egy Nanoboost addonra is: utóbbi felettébb fontos és hasznos eszköz, mindenképp vedd magadhoz. Kövesd a radart, és használd az emeleti rádióállomást. Rohanj le az utcára, kövesd a radarjelet (későbbiekben RJ) – a párkányon átsétálva megleled a CPU-terminált. Nyittasd ki vele a zárt kaput, és haladj a kijárat felé, ahol ismét egy felrobbantásra váró tankkal kerülsz szembe.

TUDTAD-E?

...hogy az implantátumok minden esetben fejlesztik a dolgozó képességeit? Általuk gyorsabban, hatékonyabban végeznek el minden tevékenységet.

4. Interference

Chung tábornok, a békehadtest vezéregyénisége segítségedre lehet, így célszerű lenne felkutatnod. Szedd fel a muníciót és a Healthpackot a romos épületben (emelet), majd sétálj be a katonák mellett levő bejáraton. Keresd meg Chungot, közben ellenséges katonák hadával kell szembeszegülnöd. Ha végeztél a piszkos munkával, nyomás az emelet, ahol Save Point és egy kevés ammo vár rád. Röviden újabb feladat érkezik a rádión: ki kellene jutni a körbezárt tűzfészekből, amely csak és kizárólag a csapóajtós földalatti szellőző- és szervizalagúton lehetséges. Kövesd az RJ-t, s cserébe Chung tábornoktól megszerezheted a Ballistic Shield addont – és egy rögtönzött bemutató kíséretében kis is próbálhatod. A kinyílt ajtó mögötti katonák likvidálása után igaz, elszenvedsz egy robbanást, de sebaj: használd a CPU-terminált (későbbiekben CPU), hogy kinyisd a Hatchcset. A lépcsős helyiségből visszamenet kinyílik egy újabb zárt ajtó, menj hát be rajta. Gyalogolj le, de óvatosan, hogy ne vegyenek észre. Sétálj a Tamming CPU-hoz (RJ) a katona melletti járaton be, fel az emeletre, majd át az ablak melletti rácson. Szaladj le a CPU-hoz, és vedd használatba (Disable). Pitney, a tech. specialista szerint ez még nem elég az üdvösséghez, a kinyitáshoz le kell tiltani a második CPU-t is. Kövesd az RJ-t, vissza a rácson, amely kivezet az épületből. Közelítsd meg azt a helyet, ahol az RJ-t látod. Szivárogj be a bázisba a Hatchcsen keresztül. Vigyázz a WarBotokkal, aztán vedd ismét az irányt a Hatch felé.

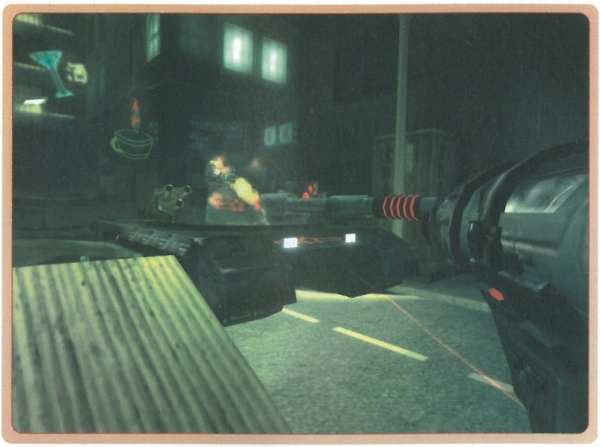
5. Rampage

Ez a küldetés nem túlságosan hosszú, a lényeg, hogy beszivárogj a Köztársaság bázisának legbelső bugyraiba. A piros színű szobában vedd fel a Sniper Rifle-t, majd nyisd ki a mellette levő ajtót. Kövesd a radart, szállj be a Phoenixbe. Egy hosszabb

kocsikázás veszi kezdetét, de csak a Save Pointokat és az RJ-t kell követned. Több szinten keresztül vezet az út, mígnem a végállomásnál egyik oldalt találsz egy kisebb helységet, ahonnét egy lift indul az emeletre. Tipp: cserélj gyakran autót, és használd a lövedék képességét. Rendkívül hatásos a Botok ellen.

6. Destroy

Lelövik a nem túlságosan festői Hong-Kongban cirkáló békefenntartó helikoptert: a műveletért az ellenség Rail Cannonja felelős, melyből négy is akad, így hát gyorsan hatástalanítanod kell őket. Nyomulj előre a vörös csillaggal megjelölt bejáratig, majd ölj meg mindenkit a világító dobozokkal teli teremig. Rövidesen megleled az első Rail Cannont; az elpusztításához a szellőzőjáraton kell felmenned az emeletre, ahol a tárgyak és muníció felvétele után néhány katonával is le kell számolnod. Kapcsold ki a riasztót – ez egy roppant fontos dolog: ha a missziók során riasztásra leszel figyelmes, azt tudatja veled, hogy az ellenség bekapcsolta a védelmi mechanizmust: ágyúk, automata géppisztolyok, stb.; fontos, hogy ha lehet, először ezeket kapcsold ki. Lőj egy Icepicket a terminálba és nyittasd ki vele az Ionágyú hűtőberendezésének bukóajtaját. Célozd be és lődd szét. Az eredmény: már csak 3-at kell elpusztítanod. Kövesd az RJ-t: menj ki a teremből arra, ahonnét jöttél, majd át a folyosón, mígnem egy ablakokkal övezett területre érsz. A végén szaladj jobbra be, s keresd meg a szobából vezető kijáratot: ezzel átjuthatsz a lezárt terület másik oldalára. A Kicker felvétele után haladj tova a vitrinek irányába. Vigyázz a Spider botokkal – rohanj át és hatástalanítsd a falon levő terminált. A közeli bejáraton menj be, kapcsold ki a riasztókat, s nem sokkal később a korábbihoz hasonló módon likvidáld a Rail Cannon 2-t is. Az emeleti rácsról lefelé vezető lépcső mellett találsz Save Pointot. Haladj tovább, vigyázz a rád támadó helikopterre! Használhatod a szellőzőjáratot is, amelyekből kibújva balra, a pajzsnál találsz egy újabb nyitott járatot. Ha idáig eljutottál, hamarosan szembe találod magad a Rail Cannon 3-mal. A jól bevált módot kövesd a végső inaktiválásához, majd pillants rá az RJ-re az utolsó RC felderítéséhez. Rövidesen találsz egy újabb mentőhelyet, amelytől nem messze egy lézeres védelemmel nézhetsz farkasszemet. Ugorj a ládákra, majd kússz át a veszélyes területen, mígnem a 0231-es jelzéssel ellátott ajtóhoz nem érsz. Igen, itt találod a Rail Cannon 4-et, ahol az emeleten újfent katonák nehezítik az életed. Lődd szét a plafonon levő gépágyút, s a CPU segítségével a fentebbiekben leírt módon hatástalanítsd az ágyút. Miután teljesítetted a feladatot, haladj a felvonó felé (RJ). Némi liftezés után újabb feladatot kapsz: a lázadók központi számítógépe itt van a közelben, célszerű lenne meghackelni. A Security panelnél hatástalanítsd a lézervédelmet, de vigyázz a rövidesen rád törő helikopterrel (a rakéták ellen guggolj le és haladj az ablakok alatt). Az emeletre való feljutáshoz a terem másik végében megbújó lépcsőt kell használnod. Sétálj a CPU-terminálhoz, melyet egy kisebb cseverészés követ a rádión…
Az eredmény: a láthatatlanná válás képessége, melynek birtokában indulhatsz is következő misszióra, amely a „kissé" átépített hong-kongi Operaházba kalauzol téged.



TUDTAD-E?

...hogy a Pentagon kutatást és fejlesztést koordináló részlege, a DARPA tavaly ötvenmillió dolláros programot indított olyan robotikus külső váz kifejlesztésére, amellyel a katonák védettsége és (tűz)ereje megsokszorozható a mobilitás csökkenése nélkül?

7. Freedom

Az előzőekben megszerzett képesség Cloak néven fut és rendkívül jól használható addonként van jelen Frost testében. Szedj fel minden felvehetőt, majd kövesd a sárga csíkot a lépcsőn; használj Ballistic Shieldet, mert sokan jönnek ellened. Elsődleges feladatod, hogy a bejuss a gyár / börtön fő biztonsági központjába és ott a rabokat felkelésre / szökésre buzdítsd – így hát fedezd fel a területet az A01-es blokkban: szedd fel a muníciót, majd haladj tova a sárga jelzés nyomvonalán. Érdemes szétlőni a kamerákat, mert képesek beriasztani és az elég kellemetlen dolog. Rövidesen egy ajtóhoz érsz, mellyel lejuthatsz a B02-es blokkba. Szaladj előre a kék csíkon és keresd meg a CPU-terminált, mellyel kinyithatod a börtönzárkákat. Ha ezzel kész vagy, vezesd az Echo alakulatot a lifthez.

A CPU megtalálásához használd a szellőzőrendszert, de a radar mentőhelyet is jelezni fog. Tovahaladva találsz egy MedicalBotot (felgyógyít), illetve egy aknavetőt (Mine Launcher) is. Rövidesen egy fényárban úszó, fákkal teli nagy terembe érsz, ahol nagyon nehéz csatára számíts. Sokan jönnek, használj ellenük gránátokat, majd ha végeztél, rohanj a terem másik végében található lifthez.

8. Riot

Miután sikeres volt a lázítás, fel kell kutatnod Dr. Joseph Liawot, majd meg kell szöktetned a börtönből. A fogva tartottak információval tudnak szolgálni a prof helyzetét illetően, célszerű lesz őket meghallgatni. Miután katonáid kinyitották a rácsot, kövesd a sárga csíkot és közben öld meg a rád támadó ellenfeleket. Használd a létrákat a továbbjutáshoz, melyek átvezetnek a konténerek tetején. Később találsz egy ajtót, melyek mögött AttackBotok várnak rád. Láthatatlanná válva juss el a telepített gépágyúig és rendezd le őket. Ezek után nincs más út, ismét a konténerek tetejét kell igénybe venned. Egyik falán hatalmas lyuk tátong, melyleyl átkerülhetsz a túloldalra. A lenti, mellesleg jól megbúvó „fémketrecben" meg fogod találni a CPU-terminált: kapcsold ki vele a biztonsági rendszert. Igaz, így már az ajtón nem tudsz kimenni, de használd a mögötted levő létrát és juss egy szinttel magasabbra. Bújj be a szellőzőbe és ess le: a szemközti, kinyitott rács mögött beszélj a dokival. A beszélgetés rövid lesz, a hátad mögött egész osztag érkezik a kivégzésedre, de ne hagyd meg nekik ezt az élvezetet. Öld meg őket és rohanj vissza a torony második szintjére. Lám, egy helikopter érkezik, mely azon mesterkedik, hogy kimentsen benneteket. Az akció sikeres, így már elhagyhatod a vérengzés helyszínét.

9. Return

Földet érés után megkapod a játék egyik legjobb fegyverét a H.E.R.F. „személyében", amely képes az elektromechanikus eszközök hatástalanítására, emellett rendkívüli erővel támadja az élő szöveteket is. Elsődleges feladatod, hogy azonosítsd a bázis belsejébe vezető bejáratot – ehhez azonban örök egész hadán fell átmenetelned. Vess be mindent, taktikázz, használd a spec. képességeid, mert ennek hiányában rettenetesen nehéz lesz az előrehaladás.

Nyomulj előre, át az ajtókon, mígnem a másik szektorban el nem érsz a Save Pointhoz, amely mellett találsz egy létrát is, mellyel feljuthatsz a tetőre. A létrás megoldás mellett a földön járva is át lehet hatolni a védelmen, de ott sokkal macerásabb az előrehaladás (Cloak segítség lehet). Bizony, az első bevetésed helyszíne ez, csak most épp éjszaka van. A WarBotok ellen használd a HERF-et, majd kövesd az RJ-t.

10. Infiltrate

Miután sikeresen behatoltál a bázisra, kutasd fel a némiképp átszerveződött War Roomot és próbálj meg beszélni Kazanawával. Fedezd fel a területet: a szellőzőn át bejuthatsz az Armoryba, ahol aztán a főfolyosón menetelve találsz mentőhelyet is. A védelmi rendszert az orvosi szobában található CPU-terminálnál iktathatod ki. Ugyanitt találsz egy másik szellőzőjáratot, amelyen átkúszva a kertbe vezető zsilipkaput (Courtyard door) tudod kinyitni. Menj tova az eléd tárult új útvonalon és likvidáld az összes katonát, WarBotot, ellenséget. Rövidesen találni fogsz egy újabb kapcsolót, amellyel a belső templom ajtaját tudod kinyitni (Inner Temple door). Haladj is át rajta (RJ) majd a jobbra levő első ajtón

menj be, fel a létrán, tovább az ott található szellőzőbe: így jutsz ki az álmennyezetre. Haladj át, majd ess le és keresd meg azt a szellőzőt, amelyik nyitva van. Átmászva rajta a teremben levő CPU-nál nyisd ki a War Room ajtaját. Kússz tovább a szellőzőn, vedd fel a CPU Spike-ot. Használd a Sec. Terminált, hogy inaktiváld a War Room folyosón levő biztonsági lézereket. Így már át tudsz mászni alattuk – egyenesen Kazanawa holttestéhez. Bizony, felettesünk halott, eltették láb alól az ellenséges erők. Üzenet azonban van, nem is akármilyen: meghallgatása után nyomban a szerverszoba felé kell venned az irányt, hogy felrobbantsd a központi számítógépet. Kövesd a hologramot, menj be az ajtón és keresd meg a CPU-t, majd írd be az önmegsemmisítési kódot, melyet a parancsnok mondott. A detonáció rövidesen bekövetkezik, te pedig a füstfelhőt magad mögött hagyva elmenekülsz a helyszínről.

11. Breakout

Miután sikeresen felrobbantottad a bázis központját menekülőre kell fognod a dolgot – nem is akárhogy. A feladat, hogy a rád rontó katonai osztagok ellenére kijuss a barakkból. Rengeteg gyalogos egységet meg tudsz ölni a gránátok használatával: nyomulj ki az udvarra, majd a ládák mögötti ajtón áthaladva szedd fel a vitrinből a muníciót. Vedd az irányt a szemközti bejárat felé: a rádión bejelentkező Pitney szerint csak a landoló állomás alatti vészjáraton keresztül hagyhatod el a helyszínt, így a radart segítségül hívva keresd meg a célobjektumot. Mielőtt azonban elindulnál, haladj jobbra, ahol néhány katona kivégzése, egy szellőző járat felkutatása után találsz egy bejáratot

mögötte egy létrával, amely bizony egy Save Pointot rejt. Pihenj egyet, és haladj a barikád felé. A program figyelmeztet, hogy erre bizony nem lehet továbbjutni, kénytelen vagy alternatív útvonalat választani. Vedd elő a radart és kövesd az RJ-t. Fuss vissza a kertkapuhoz, aztán haladj is el mellette: a felrobbantott szoba mellett öld le a katonákat, és kövesd az RJ-t. Lassan nyomulj előre, rengeteg ellenfél vár rád. Rövidesen egy újabb kerthez érsz, ahol először a gépágyús tagot szedd le. Két ajtón átmenetelve egy elegáns balra fordulással ismét Save Pointot találhatsz. Most már nincs más dolgod, mint követni az RJ-t, de Pitney szerint ejtsd útba az Armory Roomot is, ha fogytán van a lőszered. Érdemes a kisebb szobákat is átkutatni, gyógyító csomagok egész sorát szedheted fel. Az egyik szobában elkapsz egy rádióbeszélgetést, melyben társaid azt ecsetelik, hogy a pajzs hatástalanításához elég nagy robbanótöltetre van szükség. Ez most ne érdekeljen, kövesd az RJ-t, mellyel rövidesen elérsz a Landing Padhez. Sniperrel szedd le a katonákat a lőállásokból, aztán vedd az irányt a leszállóhely alatti bejárathoz.

12. Rescue

Ahhoz, hogy a csatát tovább folytathasd, a megmaradt koalíciós egységhez kell csatlakoznod. Kiérve a szabadba rengetegen támadnak rád. Szedd le a gépágyúst (használj ballisztikus pajzsot.) Kövesd a radart a továbbjutáshoz, amellyel egy újabb kertbe érhetsz, ahol Save Pointot is találhatsz. Óvatos legyél, mögüled is érkezni fog szeretetcsomag. Haladj az RJ felé – húzd ki a következő Save Pointig, amely a következő szektorban található. Rövidesen megtalálod Pitney-t, akivel a rádióhoz szaladtok, mivel feltétlen légi tisztogatást kell kérnetek. Kövesd a bunker mélyébe, ahol felveheted a Flechette-et, mely plazmát lövell ki magából és a HERF mellett az egyik leghatásosabb gyilkolóeszköz. Rövidesen viszont betör az ellenség, neked pedig valahogy ki kell jutnod, ugyanis a mentőosztag a Landing Pointra kell, hogy leszálljon. Iszonyatos vérengzés veszi kezdetét a felszínen: egészen addig kell tartanod a pozíciót, amíg meg nem érkezik a felmentő sereg. Végezetül el-

TUDTAD-E?
...hogy már ma is megvalósítható a kibernetikus kéz, láb, szem, belső szervek, és idegi implantátumok egész sora?

Tippek, trükkök

- Ügyelj a riasztásokra: ha veszélyes gócponthoz érkezel, mindig próbáld meg hatástalanítani, mert ilyenkor a mellékes szobákban tartózkodó ellenfelek is a többiek védelmére sietnek.
- Használd gyakran a dobható gránátokat is: ha képtelenség továbbjutni az adott ponton, valószínűleg taktikát kell változtatnod és ezek segítségével ritkítani a célpontok sorát.
- A Riot Wallok kezdetben nem, de későbbiekben nagyon hatásosak: megvédheted magad vele az ellenséges hordáktól.
- Nem biztos, hogy mindig a lerohanás a jó megoldás: sokkal többet érsz, ha lassan, minden lépésed megfontolva, titokban lopódzol be a tűzfészkekbe. Tipp: váratlan támadás!
- Az egyes fegyverek zoom képességei sokszor segítségedre lehetnek a távoli ellenfelek likvidálásakor.
- Legyen mindig Nanoboost nálad: így ha elkerülhetetlen a vég, kapsz még egy lehetőséget. Az NB implantátumaid révén feléleszt és feltölti a bio-energiádat is.
- A Kickerrel a látszólag elérhetetlen ládákat is megszerezheted. Elsődleges gerjesztéskor taszító, másodlagosként pedig vonó hatást fejt ki, mellyel megszerezheted őket.

menekültök a helyszínről, de a generális még mindig él és ez nem jó pont…

13. Descent

A találkozási pontnál rögtönzött taktikai megbeszélés eredménye: így vagy úgy, de a tábornoknak el kell pusztulnia. Sajnos segítség nélkül maradtatok, a NATO egységei sem tudnak elegendő erőforrást átcsoportosítani. Csupán azon a 19 katonán múlik, hogy a jelenleg a csatornarendszerben bujkáló tábornokot eliminálják. A speciális alakulatok, melyek az ellenség legfőbb harci vezetőjét védik, erős egységek: valószínűleg a legmodernebb álcázó berendezésekkel vannak ellátva, így katonáid nem könnyű harcnak néznek elébe.

Már az akció elején problémákba ütközöl: a csapat egy része eltűnik, így kénytelen-kelletlen ki kell derítened, mi történt velük. A felkutatásukhoz az RJ-t hívhatod segítségül: mássz fel a létrán, így át tudsz haladni az előtted levő rácson. Kutasd fel Sgt. Stilwellt, aki a radar szerint a csatornarendszerben tartózkodik. Mássz hát be és kövesd az RJ-t, így nem tévedhetsz el. Új ellenféltípussal találkozol: ők olyan láthatatlan katonák, mint te, amikor a Cloak képességed használod. Elég nehéz eltalálni őket, ezért célszerű lesből támadnod, amihez a Vision képességet kell használnod. Úgy tűnik, hogy az utoljára jelzett helyszínen nyomát sem találod a Bravo Squadnak, így az előtted levő útvonalon kell tovább folytatnod a felderítést (RJ). Habár a radarpontnál megtalálod az egyik katonát, az hamar kileheli a lelkét, de annyit még elárul, hogy láthatatlan katonák vitték el a többieket. Kövesd hát az RJ-t, rövidesen Save Pointhoz érsz. A feladat, hogy átjuss a védelmi rendszeren: ehhez folyamatosan a radar célobjektumát kell követned. Az ellenfelek könnyű likvidálásához a sniper-headshot a nyerő formáció. A védelmi mechanizmushoz érve a Kickerrel iktathatod ki a kapcsolót. Haladj fel a lépcsőkön, az ajtókon át az AttackBotig, majd a folyosó jobb végében található faládákat áthozva már át tudsz jutni a lézernyalábokon. A radar továbbra is követendő, de néhány katonát, ágyút és riasztót még likvidálnod kell. Kicsivel továbbhaladva azt a gyors feladatot kapod, hogy szivárogj be a Control Centerbe. Tedd is meg - némi előrenyomulással elérheted, ahol majd egy kis hackertevékenykedés eredményeként leállíthatod a központi számítógépet. Az előrenyomulás fázisai: a földszinten levő csöveken át eljutni a létráig, ott fel az emeletre – mindeközben le kell szednia szemből vígan lövöldöző rémségeket. Mialatt te a továbbjutással szenvedsz, a többiek közlik rádión, hogy azonosították a tábornokot és megjelölték a radarodon. Hurrá, nincs más dolgod, minthogy kövesd a jelet, s ezzel ki is jutsz a feladatként megjelölt Control Centerből. Használd a falon levő CPU-terminált a CC ajtó kinyitásához: a művelet következtében katonák özönlenek be, így kénytelen vagy őket a másvilágra küldeni. Menj ki az ajtón, és haladj addig, míg meg nem találod a felmentő sereg első hadtestét. A továbbjutás csak karnyújtásnyira van, irány hát a következő szektor.

TUDTAD-E?

…hogy a Future Force Warrior (FFW) az amerikai hadsereg jövőbeni legtitkosabb és legspecializáltabb bevetéseire felkészített, a legmodernebb technikai felszereltségekkel ellátott elit katonai alakulatát jelenti?

14. Vengeance

Már nem vagy messze az elsődleges célponttól. Mialatt azonban eléred a kulcsfontosságú szervizalagutat, fel kell derítened az ellenfél titkosan fejlesztgetett prototípus-fegyverét is. Pitney szerint egy speciális földi gyilokvető munkálatain fáradoznak, amely pusztítóbb lesz minden eddigi kézifegyvernél.

A következő teremben levő létrán mássz fel a csatornába: haladj előre, a létrák segítségével megkerülheted a lézeres védelmet. Néhány katona likvidálása után rádión figyelmeztetnek, hogy melletted levő teremből származó nagy energiaforrás valószínűleg a prototípust sejteti. Mássz le, be a terembe, és likvidálj mindenkit. Az asztalon levő, mellesleg Rail Laser nevezetű tárgyat szólítsd magadhoz, amely nem más, mint a Rail Cannon hordozható verziója. A kilövellt Laser Beam bármilyen kisebb objektumot megsemmisít, míg másodlagos funkciója, a Plasma Ball azonnali robbanást idéz elő. Eztán mássz fel a létrán át a csövekre és kövesd az RJ-t. Ki kell menned a folyosóra és ott felmászni a létrán a következő szintre. Miután elérted a Maintenance Tunnels-t, Dr. Liaw elmondása szerint valahogy be kell jutni a főbejáraton. Egyenesen nem lehet, így kénytelen vagy kerülő úton behatolni. Kövesd az RJ-t, egészen a mentőhelyig, majd egy oszlopokkal teli teremig: öld le a katonákat, és haladj tovább (ha nagyon muníció híján vagy, nézz be a szellőzőnyílásokba). Behatoltál a Control Centerbe: nincs más

Elsődleges fegyverek

Carbine Assault Rifle: A játék első küldetéseiben sikerrel használhatod ezt a közönséges géppisztolyt, mely igazán csak közelről hatásos. Távolra a nagy szórási miatt nem ajánlott; másodlagos funkciója gránátvető, amely kisebb, közel levő csoportok ellen javallott.

Rocket Launcher: A szövetséges erők standard, kézi raketavetője. Méreteihez képest ereje nem túlságosan nagy: mini AttackBotok, gépágyúk ellen hatásos. Másodlagos üzemmódban befogórakétákat is tüzelhet.

Shotgun: Úgy tűnik, ez a régóta alkalmazott, nagy szórással rendelkező gyilokvető a jövőben sem tűnik el a feledés homályában. Gyalogos egységek ellen javallott, mechanikai ellenfelekben nem okoz sérülést. Másodlagos funkcióként Sticky Bombs-ot lőhetsz ki vele, amely egy kis hatótávolságú, időzített robbanótöltet.

Sniper Rifle: Kitűnően alkalmazható fegyver a spéci távcsöves puska, amely leginkább a problémás helyzetek megoldására való. Bármekkora távolságból elég egy lövés a fejre és a célpont inaktiválódik. Bárhol, bármikor használható a nem mechanikai célpontok ellen. Másodlagos üzemmódban sorozatlövést adhatsz le vele (5 lövés).

Rail Laser: Az RL az egyik legerősebb lövedékkel megáldott speciális gyilokvető eszköz. Charge-olható (gerjeszthető) lövedéke bármilyen szerves célpontot azonnal likvidál, másodlagos Plazma Ballja pedig akár kisebb csoportok eliminálására is alkalmas. A Sniper után a második legpontosabban célzó eszköz.

Flechette: Közelről nagyon hatásos, de a sorozatlövéseknél túlmelegszik, mikor kb. egy fél tárnyi lövedéket belepumpáltunk az ellenbe. Másodlagos funkciója az Attack Drones képesség, mely azon kívül, hogy megbénítja a célpont bio-implantátumait, a HUD-ját is inaktiválja néhány másodpercre.

Mine Launcher: Az aknavető használatával apróbb aknát lőhetsz ki, amely a célpont egészségi állapotát ¾-ével csökkenti. Másodlagos funkciója a kilőtt aknák késleltetési idejének 0-ra csökkentése, azaz azonnal aktiválja őket.

Pistol: Ha már minden muníciód elfogyott, akkor sem maradsz fegyver nélkül; a kézi pisztoly kis méretét megcáfolva meglehetősen hatásos közeli és közepes távolságra levő célpontok ellen is. Alternatív tüzelési metódusát használva robbanó lövedéket is képes kilőni.

H.E.R.F.: Elektrosokk fegyver; megbénítja a mechanikus gépeket, roncsolja a HUD-ot és leszívja a célpont bio-energiáját. Közelről hatásos – nem úgy, mint másodlagos képessége, az elektromágneses impulzus golyó (EMP Ball), mely funkcióját tekintve megegyezik az előbbivel.

TUDTAD-E?

...hogy a jövő pilóta nélküli repülőgépek prototípusainak ismertetését (X45 és 47) a www.arpa.mil/j-ucas/ linken találod?

dolgod, mint megkeresni a Mainframe Roomot. Szaladj tovább, amíg egy újabb csatornába nem érsz: használj a távoli ellenfelek leszedéséhez Sniper Rifle-t. A jobb oldalon találsz egy szellőzőnyílást: mássz át rajta és máris elmentheted a játékállást. A másik teremben levő ellenfelek elpusztítása után keresd meg a repedést a padlón és ess le. Ez a szerverszobába vezet, ahol többek közt a generálist is találod. Némi csevely után elkövetkezik az elkerülhetetlen harc: nem túlságosan nehéz ellenfél, a titok kulcsa a folyamatos mozgásban van. Néha Attack- és SpiderBotokat küld rád, ezeket likvidálnod kell, aztán ismételten a generálissal foglalkozhatsz. Tipp: használj Sniper, Flechette és Rail Laser lövedékeket.

15. Assault

Miután sikeresen térdre kényszerítetted a legfőbb ellenfelet, és kijutottál a csatornából, egy csapat kommandóssal találod szemben magad. Sebaj, ismét szerezhetsz egy speciális képességet, amely az Electrical Storm névre hallgat. Pitney bejelentkezése után új feladatot kapsz: a légitámaszpont irányítótornya felett kell átvenni a hatalmat. Itt nem tudok sokat segíteni, menetelni kell folyamatosan előre: a Botok ellen használd az újonnan megszerzett képességet, majd menj át a kapun, aztán az épület jobb oldalán levő létrán felmenve tegyél rendet az emeleten is. A lépcsőházban felfelé haladva egy látványos bemutatóval megérkezik Chung tábornok. A segítség nem tud leszállni a légelhárító lövegek ténykedése miatt, így hatástalanítani kell őket. A lépcsőházban a földszintre leérve találsz Save Pointot – vedd is igénybe, szükség lesz rá. Menj ki az épület előtti térre, és likvidáld a rád törő sereget. Rohanj át a nagy kapun, és kövesd csapattagjaid irányát, miközben Pitney bejelentkezésére leszel figyelmes. Charlie osztagának mindenképpen tartani kellene a már megszerzett állásokat, de segítség nélkül nem megy, így neked kell odasietned. Kövesd az RJ-t, menj be az ajtón és használd a CPU-t, hogy letiltsd a Sam Turret lövegeket. Az egyiket már sikerült, a másik inaktiválására is szükség van; RJ, majd némi harc után leomlik egy hatalmas gerenda, amelyen felmenetelve folytathatod tovább az öldöklést. Nyomulj előre, míg meg nem pillantod Chung tábornokot akció közben. Sajnos ő az ellenséges beavatkozást nem éli túl, neked azonban tovább kell menned. Menj be a bejáraton, és tiltsd le a másik lövegtornyot is. Mivel a tábornok meghalt, te lépsz a helyébe: nem erősséged a beszéd és a nagy szavak, de megkapod a végső missziót: meg kell semmisíteni a fő ellenállás irányítótornyát, hogy az emberiség végre szabadon élhessen...

Másodlagos fegyverek

Gas Grenade: a füst v. gázbombák gyalogos egységek időszakos megbénításáért felelősek.
EMP Grenade: zavarja a célpont HUD-ját és bio-modifikációit. Megszünteti a Riot Walls -okat is.
Flash Bang: fénybomba. Az ellenfél elvakítására szolgál.
Riot Wall: megvéd a golyózáporban; elektromos pajzs, amely barikádként is használható.

16. Nightfall

Ahhoz, hogy bejuss a Republic Base-re, hatástalanítanod kell a pajzsgenerátort, amely az erődítményt védi. Be kell szivárognod a létesítménybe, miközben el kell pusztítanod a Mortar ágyúkat is. Szedd le kétoldalt az ellenséges állásokat, majd a bal oldali szellőzőnyílásán át megtalálhatod azt a CPU-terminált, mely ezeket a lövegeket kiiktatja. Ha ezzel megvagy, akkor a rácsok mögött raboskodó két szövetséges katonát is kiszabadíthatod, ez a másodlagos objektíva. A Botok ellen a csövekkel teli harcmezőn használd a szintén ott heverő Hydra járműveket. A radart követve találhatsz mentőhelyeket is: gyakran térj vissza, szükség lesz rájuk. Lassú előrenyomulással használd a Hydrák ágyúit és rövidesen megtalálod az egyik pajzsgenerátort. Az elpusztításához az energiatelepeit, a Node-okat kell kilőnöd, amelyek közvetlenül mellette találhatóak (4 db pirosan világító cella). Ugrass át a Hydrával a leszakadt hídon, majd haladj a radar irányába. Ha a generátort elpusztítottad, keresd meg az RJ segítségével a másodikat is, és a fentebb leírt módon semmisítsd meg.

Bio Implantátumok

Ballistic Shield: egy rendkívül jól használható elektromágneses védőpajzs, amely a legtöbb sebzési forma ellen hatásos védelmet nyújt.
Cloak: láthatatlanná levő implantátum. Bizonyos ideig, vagy az első sebzésedig rejt el a nagyvilágtól.
Infrared Vision: a láthatatlan ellenfeleket, védelmi berendezéseket feltárja és a sötét helységekben jön jól.
Electric Storm: feltöltött állapotban lightning-boltokkal felére sebzi a körülötted levő célpontokat. Áthatol a Riot Wallokon, de nem pusztítja el őket.

17. Revenge

Miután a pajzsgenerátor elpusztult, úgy döntesz, egyedül indulsz a torony ellen. Ahhoz, hogy a szigorúan őrzött területre bejuss, meg kell szerezned a belépési kódokat. Menj a központba, a hologramos csarnokba, öld meg a katonákat (az emeleten is). A kinyílt bejáraton áthaladva rövidesen találsz Save Pointot. Menj tovább a folyosón: SpiderBotok invázióját követően a jobb oldalt találsz egy szellőzőnyílást: alá kell vinned egy ládát, úgy már be tudsz mászni. Kússz át rajta, majd a kijáratnál szedd le az ágyús őrt. Az ajtó természetesen zárva van, úgyhogy a szemközti rácson keresztül ismét kúszás következik: kijutván térképezd fel a terepet és haladj a radar felé, mígnem elérsz egy újabb CPU-terminálhoz. Nyisd vele ki a GeSpiderBottal találkozol, de az imént említett fegyverrel eredményesen küzdhetsz ellenük. Utad során támpontként egy hatalmas ionágyúhoz is elérsz, de nincs más dolgod, mint követni a radarjelet. Az AttackBotokat, katonákat legyőzve egy újabb mentőhelyhez érkezel, s rövidesen megleled a generátort is. Szaladj gyorsan a pirosan világító helységbe, s használd a CPU-terminált. Kinyílnak a Node-okat védő szárnyak, és a sok gyalogos egység mellett ki kell lőnöd mindegyiket.

TUDTAD-E?

...a Data Sciences nevű cég a jövő évben egy forradalmian új vérnyomásmérő implantátumot az Interneten keresztül is kepes lesz a szóban forgó diagnosztikai adatok kezelőorvoshoz történő eljuttatására?

18. Escape

Nathan Frost a bio-modjait felhasználva, a nagyobb robbanás érdekében megsemmisíti a generátort. El kell hagynia az objektumot, mielőtt az atomjaira robban. Ez nem más, mint egy time run: nincs más dolgod, mint rohanni, ahogy csak tudsz és minél több Healthpacket felszedni. Ha sikerül, láthatod, ahogy a generális egykori birodalmának utolsó jelzőbástyája is felrobban és új időszámítás veszi kezdetét.

Stinger

UEFA CHAMPIONS LEAUGE 2004-2005

Javában dúl már a Bajnokok Ligája láz, hiszen jelen pillanatban már a kiesési szakasz pillanatain izgulhatunk. Egy-egy jobb mérkőzés után persze a számítógéppel rendelkező delikvens maga is meg akarja mutatni a világnak, hogy hogyan is kell egy igazi BL-t nyerő alakulatot összehozni, s az áhított kupa döntőjébe juttatni. Nos, számukra bizonyosára kellemes meglepetés volt, hogy az EA Sports a megszokott FIFA sorozat mellé direkte nekik kedveskedve megjelentette az UEFA Champions League '04-'05-öt, amelyben a fentebb említett világverő gárdát hozhatjuk létre, s harcba szállhatunk a BL elsőségért. A következő oldalakon abban próbálunk segíteni, hogy mindezt hogyan is tehetjük meg.

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: EA Sports**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2005. február 4.**
- **Kategória: Sport**
- **Honlap: www.championsleaguegame.ea.com**

Természetesen EA-ék tisztában voltak azzal, hogy egy olyan játék, amelyben csupán a királykategória mérkőzéseit vihetjük végig, nem feltétlenül lenne elég ahhoz, hogy vásárlók százezreit szerezzék meg maguknak. Ezért aztán megbonyolították kicsit a helyzetet, s kitaláltak többféle játékmódot, amelyből mindenki kedvére választhat. Nézzük először ezeket:

UEFA Champions League: Az „egyszerű" BL-mód, amelyben a csoportköröktől vághatunk neki a küzdelmeknek. Sajnos nem teljesen az aktuális listával, viszont ha a felkínált csapatlistával nem vagyunk elégedettek, akkor kedvünkre lecserélhetjük, illetve állíthatjuk össze. Ezt leszámítva azonban gyakorlatilag semmi különösről nincs szó, minden a maximális élethűség tükrében működik, egyszerűen csak a meccseket kell játszanunk, s nincs semmi más dolgunk, mint küzdeni a címért.

Home And Away: Gyors kikapcsolódásra vágyók kedvenc funkciója lehet, hiszen két általunk kiválasztott csapat csap össze, először az egyik, majd a másik fél pályáján, természetesen a hazai és az idegenbeli pálya minden előnyét kiélvezve. A szabályok az egyenes kiesési kör feltételeivel egyeznek meg, azaz a továbbjutásról a két mérkőzés összesített eredménye dönt.

Tournament: Természetesen lehetőségünk van saját kupát is létrehoznunk, a Tournament mód segítségével. Választhatunk Liga módot, ekkor az általunk összetoborzott csapatok csapnak össze bajnoki rendszerben, de készíthetünk klasszikus kieséses kupát is, de akár össze is variálhatjuk a kettőt. Magától értetődik, hogy minden paramétert beállíthatunk, amit csak érdemes: a meghívott gárdákat, az esetleges hosszabbítást s annak típusát, s a mérkőzések számát is.

Situation: Ezzel az opcióval tetszőleges meccset hozhatunk össze, megadhatjuk, hogy hányadik perctől vegyük át az irányítást, milyen állásnál, melyik csapatnak hány sárga, ne adj isten piros lapja legyen, ki uralja a megadott percekig a találkozót, no és azt is, hogy konkrétan milyen helyzetnél kapcsolódjunk be - ez lehet egy egyszerű kapuskirúgás, de akár egy büntető is.

Practice: Magától értetődik, hogy a gyakorlás funkció sem maradhatott ki: kezdőknek mindenképpen érdemes elmerülniük benne egy ideig, hiszen gyakorolhatják a billentyűk használatát, a csapatjátékot, a gól-, szöglet-, és szabadrúgáslövést, s mindent, ami ahhoz kell, hogy a későbbiekben valamely játékmódban eredményesen vethessék bele magukat az éles helyzetekbe.

Ezen öt játékmódhoz tizennégy bajnokság csapatai közül választhatunk magunknak, amelyek: angol, francia, spanyol, olasz, német, belga, dán, svéd, norvég, svájci, portugál, skót, holland, osztrák. Ha azonban ez nem lenne elég, akkor még szemezgethetünk

a Rest of the World felhozatala közül is, sajnos azonban magyar csapat itt sem szerepel, ám pár ismerős név valószínűleg felbukkanhat így is a közvetlen szomszédságból.

The Season

Mondhatni a lényeg. EA-ék úgy gondolták, hogy a hosszabb és élvezetesebb játékmenetet érdekében, megpróbálják a Total Club Manager egyes részeit és a FIFA 2005 előnyeit összegyúrni. Feladatunk az, hogy kezdő managerként átvegyünk egy csapatot, ahova velünk együtt új – és igen gazdag – tulajdonos is érkezik. Természetesen nem kell egy Championship Manager szintű foglalatossága gondolni, a kezdőcsapaton és az igazolásokon kívül „mindössze" a főnök elvárásainak kell eleget tennünk. Kezdésként egyből meg is tervezhetjük önmagunk kinézetét (persze itt is minden kis apróságot be lehet állítani, arc és hajformánkon kívül akár még napszemüvegünk fajtáját is), s ezután kezdődhet a tényleges játék. Aki azt hiszi, hogy egyből a mélyvízbe dobnak minket, az nagyon téved, hiszen ránk hárul az a feladat is, hogy először is az adott Ligában egyetlen, mindent eldöntő meccsen kvalifikáljuk magunkat a következő idény BL-jére, majd az új szezon előtti igazolásokkal, s a barátságos meccsekkel is foglalkoznunk kell. Eleinte még könnyebb feladatokat kapunk (nyerjünk, igazoljunk és adjunk el x-darab játékost, rúgjunk legalább három gólt, adott formációban játszunk), később azonban nehezednek küldetéseink. Küldetéseink, amerős, kezdő: 1-szeres, profi: 1,5-szörös, világklasszis 2-szeres. Persze nem csak pluszokra tehetünk szert, hanem levonásokra is pl. a következő esetekben: vereség, bekapott gólok, szabálytalankodások, sárga / piros lapok - ám ezek általában elenyészően kevésnek bizonyulnak, ha a feladatot teljesítettük.

Klubigazgatónk persze sikereket vár el, s azt még ugyan elviseli, ha néha becsúszik némi kudarc, ám ha folyamatosan rosszul teljesítünk, akkor hamarosan el kell adnunk sztárjainkat, nem igazolhatunk klasszisokat, s ezáltal persze megállíthatatlanul elindulunk lefele a lejtőn. Éppen ezért fontos, hogy megfelelő taktikával, s játékosokkal vágjunk neki a folyamatosan nehezedő mérkőzéseknek. Az alábbiakban pár taktikai elemet ismertetek:

TUDTAD-E?
Hogy 239 csapat közül választhatsz a játékban, ám ezek fele nem használható a Szezon módban.

lyekből szám szerint ötven darab vár ránk, s amelyeknél nem is mindig feltétlenül a győzelem a főcél. Minden mérkőzés előtt kapunk egy levelet, amelyben a klubigazgató leírja elvárásait, s ezeknek bizony igyekezzünk megfelelni, mivel pontozásunk, s ez által jövőnk és pénzünk is nagyban függ tőle. A meccsek után az alábbiakért kap(hat)unk bonusz pontokat: győzelem, kapuralövések száma, támadó szöglet száma, gólok száma, bekapott gól nélküli mérkőzés, s persze amiért a legtöbb jár, a speciális feladat sikeres elvégzése. Mindezt pedig a program megszorozza az általunk választott nehézségi szinttel, ami: amatőr 0.5-szörös, profi: 1-szeres, világklasszis: 2-szeres.

TUDTAD-E?
Hogy Szezon módban két mérkőzés között az EA Talk rádióját hallgathatod, ahol a nézők kommentálják az aktuális helyzetet, s beszélgethetsz a műsorvezetővel.

Mentality: Az összecsapáson alkalmazott mentalitás. Lehet semleges, támadó és védekező. Támadó esetén játékosaink keményebben odateszik magukat, erősebben támadnak le, s többen húzódnak fel az ellen tizenhatosa felé. Védekezés esetén pedig fő a biztonság elvet követve a többség hátul és középen marad, hogy megakadályozhassák a kontratámadások kialakulását. Alapvetően a semleges funkcióval érdemes nekiindulni, később pedig a meccs állásától függően változtatni.

Attacking: A támadás típusa. *Possession*: azaz egyszerű letámadás, semmi speciális. *Long pass*: főként a hosszú passzokra, fel- és előreívelésekre játszunk, azonban ezt kezdőknek semmiképpen sem ajánlanám, hiszen folyamatosan erre játszani elég idegőrlő és bizonyos csapatok ellen lehetetlen is. *Wings:* ékek használata, ezt főként akkor érdemes használni, ha csak egy csatár van előretolva, mögötte egy, vagy két segítővel, ilyenkor elsősorban a beadásokra helyezzük a hangsúlyt, s ezáltal természetesen a fejelésekre.

Defence: Szintén három fajtáját használhatjuk. Neutral, azaz a semleges, semmi extrával. A Pressing, amelynél embereink erőteljesebb letámadást alkalmaznak, s megpróbálják már a középpályán megszerezni a labdát. Jól használható, viszont hátránya, hogy embereink hamarabb fáradnak, bár a későbbiekben a jobb játékosoknál ez már kevésbé áll fenn. Főként az erősebb csapatok ellen javallott az alkalmazása. Contain: némileg lazább, ám tizenhatosunknál erősebb védekezést biztosít, mint a Pressing.

Offside-Trap: A jó öreg lestaktika, melyet azt hiszem, senkinek sem kell bemutatnom. Előnyös lehet, jó pár támadás meghiúsítható vele, ám hátrányai is bőven vannak. A gép által irányított embereink ugyanis remekül próbálják lesre futtatni az ellent, ám ebbe rendesen belerondíthatunk, ha hirtelen átvéve valamely védőt hátrálni kezdünk, vagy csak rossz irányba megyünk, hiszen egyből megbontjuk a vonalat, ezzel tálcán kínálva a lehetőséget a csatároknak egy-egy ziccerbe passzoláshoz. Nem feltétlenül kell használni, ám ez a formációtól is függ. Azt hiszem, nem kell külön ecsetelnem, hogy egy söprögetős felállásban mennyi hasznát vehetjük eme beállításnak, de ugyanígy felesleges bekap-

csolni, ha öt védővel állunk fel, mivel itt már nagyon komoly esély van arra, hogy valaki hibázik. Klasszikus 4-4-2-nél már előnyös is lehet, de igazán akkor hasznos, ha támadólag lépünk fel, például egy 3-5-2-es hadrendnél, mikor csak három védőnek kell normális vonalat alkotnia.

Ezen kívül még megadhatjuk, a szöglet, szabadrúgás, s persze a büntetőt rugó játékosokat, azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, hogy érdemes olyas valakit választani, akinek a lövési értéke magas. Ezzel szemben a kapitányi karszalag nem túl fontos tényező, a legjobb, ha kapust tesszük meg főnökké.

TUDTAD-E? Hogy nem igazolhatsz a szezon folyamán végig, csak akkor, amikor a vezetőség ezt fúzi ki aktuális célul.

Formációk:
Habár a játékban rengeteg formáció használható, azonban van egy olyan érzésem, hogy a legtöbb kipróbálatlan marad, hiszen ha már van egy bevált, akkor az ember nem sokat fog rajta változtatni. Most bemutatnék pár használható felállást, különböző helyzetekre.
4-3-3: A klasszikus támadó variáns, amelynél érdemes a mentalitást is támadóra állítani, a támadás típusa maradhat semleges, védekezésnél viszont melegen ajánlom a Pressing funkciót, hiszen lényeges, hogy minél hamarabb megállítsuk a rohamokat. Nem igazán alkalmas kontra-hadműveletek kivitelezésére, azonban ha a vezetőség sok gólt kíván, akkor javasolt ezt használni.
4-1-2-1-2: Előnye, hogy középpályánk – s annak is főként a közepe – igen masszív lesz, így könnyebb a kapuval szemből támadásokat vezetni, aki azonban a széleken való betörés fanatikusa, az inkább hagyja ezt ki. Ajánlott mentalitás: semleges; támadás: semleges; védekezés: Pressing.
4-5-1: Bizonyos mérkőzéseken nem is igazán az a cél, hogy gólt lőjünk vagy nyerjünk, hanem az, hogy ne kapjunk gólt, esetleg minél áthatolhatatlanabbak legyünk hátul. Ilyenkor jön jól a 4-5-1, amelynél természetesen a védekező mentalitás bekapcsolása tovább erősíti az ellen bosszúságát (bár bizonyos helyzetekben a támadó felfogás is célravezető lehet, gondolok itt a kontrákra), elégséges a semleges védekezés, de semmiképpen se használd mellette a lestaktikát!

3-5-2: Utolsó felállásunk amolyan átmeneti formáció, amely egyaránt használható támadásra és védekezésre is. Természetesen mindez a taktikai beállításoktól is nagyban függ. Bármilyen taktikát is kövessünk azonban, a lestaktikát kapcsoljuk be, mivel itt tényleg szükség van rá a kevés védő miatt. Főként akkor érdemes vele élni, ha megfelelő mennyiségű és minőségű emberünk van a középső vonalra.
A felsoroltakon kívül azonban még ott az „öreg" ász is, a **4-4-2**, amelynek nagy előnye, hogy szinte mindenre használható, beállításoktól és játékosoktól függően.

Játékosok és értékeik:
Feladataink között időnként az is szerepelni fog, hogy hozzunk új arcokat csapatunkhoz, s hogy néhány oda nem illőt eltávolítsunk. Az átigazolás nincs túlzottan kidolgozva, mindössze végig kell böngésznünk a csapatok játékoskeretét – vagy az első fülnél a jelenlegi topjátékosokra kapunk egyből rálátást –, majd ha találtunk megfelelőt (árban is), akkor egyből meg is vehetjük. Pénzünk természetesen bonusz-pontjaink számától függ, tehát érdemes minél többet összegyűjteni, főleg ha kisebb csapattal kezdünk, hogy minél jobb játékosokat vásárolhassunk össze, akik segítségével megnyerhetjük az áhított BL trófeát. Habár a transzfer ránk van bízva, nem vehetünk túl gyenge újoncokat, ugyanis minden esetben meg van adva egy érték, amelynek alacsonyabbnak kell lennie a vásárolt játékosok átlagpontszámainak összegénél. A játékosok tehát rendelkeznek egy összevont értékkel, ám hogy ez miből is áll össze, azt megnézhetjük az aktuális emberke adatlapján, amelyekből az alábbiakra érdemes figyelni:

Skill: Játékosunk technikai képzettségei egybesűrítve; minden poszton lényeges.
Pace, Rushing, Accelerating: Emberünk gyorsasága és gyorsulása, mely főleg szélsőknél nagyon fontos, de azért a szélsőhátvédeknél sem árt.
Heading: Fejelés, főleg a csatároknál és a középpályásoknál lényeges, hiszen nem mindegy, hogy egy-egy beívelést rá tud-e fejelni a kapura, vagy sem.
Stamina, Strength: Erő - ettől függ, hogy alanyunk mennyit bír a pályán, hamar kifárad-e, vagy végig tudja futni akár az egész mérkőzést. Mérkőzés közben aktuális állapotát egy szürke csík jelzi; amennyiben ez túl alacsony: minél hamarabb cseréljünk.

Marking, Tackling: Hátvédek fontos jellemzője, emberfogás és szerelés.
Crossing, Pass: Beívelés és passz. Utóbbi szinte mindenkinél fontos, előbbi viszont a szélsők sajátja.
Dribbling, Creative: Cselezés és kreativitás. Csatáraink legfontosabb tulajdonságai, de jó, ha középső középpályásaink is minél magasabb értékekkel rendelkeznek.
Shooting power, Shooting accelerating:

Néhány játékos, akik nem Zidan ismerettségűek, ám aránylag olcsók és használhatók

Név	Nemzetiség	Poszt	Klub	Minőség
Sebastian Frey	Francia	Kapus	AC Parma	****
J Blazek	Cseh	Kapus	AC Sparta Prague	***
Christian Fiedler	Német	Kapus	Herta BSC	***
Julien Rodriguez	Brazil	Védő	AS Monaco	****
Matias Almeyda	Argentin	Védő	Brescia	****
Giourkas Seitaridis	Portugál	Védő	FC Porto	*****
Rodolfo	Brazil	Védő	Dinamo Kiev	****
Alex	Brazil	Középp.	Fenerbache	***
Runar Berg	Norvég	Középp.	Bodo/Glimt	****
Peter Lovenkrands	Dán	Középp.	Rangers	*****
Karel Poborsky	Cseh	Középp.	AC Spartra Prague	****
Danijel Ljuboloja	Szerb	Csatár	Paris GM	****
John Dahl Tomasson	Dán	Csatár	AC Milan	*****
Christian Gimenez	Svájci	Csatár	FC Basel	****
Mario Haas	Osztrák	Csatár	Sturm Graz	***

Bonuszok

Bonuszpontjaink lelkes gyűjtögetését nem csak a folyamatosan növekvő pénzösszegek megszerzése érdekében érdemes minél profibb szinten művelni, hanem a különböző extrák előhívásáért is. Bizonyos pontszámok után ugyanis aktiválunk valamilyen elrejtett „meglepetést", amelyet szezon módban az Unlockables menüpontnál szemlélhetünk meg és hívhatunk elő. Huszonnyolc ilyen rejtett csomagocskára tehetünk szert, amelyek között eleinte csak apróbb specialitásokra futja, például különböző labdafajtákra, később azonban egyre több használható lehetőséget is a magunkénak tudhatunk, például extra pontokat oszthatunk szét az általunk kreált játékos értékei között, vagy éppen extra mezkészletekre tehetjük rá a kezünket.

Szintén a fentebb említett két osztály fontos jellemzője, hiszen minél erősebben és jobban célozva lőhetünk emberünkkel, annál kevesebb esélye van a kapusnak.
Reflex, Handling: Végül pedig ezt a két értéket nézzük, ha jó kapusra akarunk szert tenni.

Értékek: 65 alatt – gyenge; 65-75 – átlagos; 75-80 – jó; 80-90 – klasszis; 90 felett – világklasszis.

Playerünk adatlapján ezen kívül azt is megszemlélhetjük, hogy amennyiben sérül, mikor fog visszatérni, addig is érdemes a tartalékok közé számúzni, hiszen csak a helyet foglalja.

Tippek-trükkök:
Szezon módban bizony néha furcsa kívánalmai vannak vezetőnknek, s ilyenkor előfordul, hogy egy kicsit ügyeskedni kell. Ékes példája ennek az, mikor a klubigazgató azért sír-rí, hogy a következő összecsapás végén a statisztikákban bizonyos százaléknyi sikeres passz szerepeljen klubunk neve mellett. Ezt persze egy könnyebb ellenfél ellen nem nehéz hozni, ám ha

lyás, s passzolgassunk nyugodtan hátra, sokszor megjáratva a labdát. Ha az ellenfél erre kitámad, akkor legalább tudunk kontrázni, ha nem, akkor pedig minden nehézség nélkül teljesítjük a passzmegkötéseket. Ugyanez a taktika használható akkor is, ha a labdabirtoklásra is ügyelnünk kell, de ekkor arra is ügyeljünk, hogy rövid és alacsony labdákkal kínáljuk meg a társat, mivel az ívelésekbe, vagy az előrevágásokba a legtöbbször úgyis bele tud az ellenfél érni. Nagy kedvencem azonban az volt, mikor egy adott játékossal mindenképpen gólt kellett lőni. Nos, ez nem is olyan könnyű dolog, mint ahogy elsőre látszik. Az ember akaratlanul is mindig neki passzol, próbálja bevinni a kapu elé, ám Murphy törvényei keresztbete-

– persze emberünk legyen a kiválasztott –, s emellett erre a meccsre mindenképpen őt tegyük meg 11-es és szabadrúgáslövő posztra, míg a szögletek elvégzését véletlenül se rá bízzuk. Ha legalább tűrhető szinten tud fejelni, akkor próbálkozzunk minél több beadással, előbb-utóbb csak elcsíp valamit. Karrierünk elején több játékost is kell vennünk s eladnunk, azonban eleinte még nem túl sok pénz áll rendelkezésünkre. Éppen ezért kezdésként nem túl jó ötlet eladnunk aktuális legjobbjainkat – ez persze akkor érvényes leginkább, ha nem egy sztárklubbal kezdünk –, mivel egy nála jobb játékos sokkal többe kerül, plusz adott számú embert kell vennünk, tehát ha hármat akarnak, akkor nem tudunk egy sztárért kifizetni nagyon sokat, a maradék kevésért pedig két kutyaütőt igazolni, mivel így nem fogják elérni összesen a kívánt pontmennyiséget. Eleinte tehát adjuk el a gyengéket, s próbáljunk pár közepesnél jobb, de mindenképpen használható playert venni, jól fognak jönni a későbbiekben, ha sérülések és sárga- vagy piroslapok miatt kiesett legjobbjaink helyett nem NB1-es színvonalú embereket küldhetünk be, hanem legalább a jó kategóriába beférő játékosokat.

TUDTAD-E?
Hogy a magyar játékosok ismét csak nem lettek „kiértékelve" így még Lisztes és Gera tudása sem túl kimagasló.

valami acélosabb csapattal mérkőzünk, akkor nem is olyan egyszerű. Viszont ilyenkor általában nincs semmi olyan megkötés, hogy gólokkal kell nyernünk, éppen ezért kevésbé favorizáljuk a támadást, próbáljunk olyan formációval nekiindulni, ahol sok a középpá-

hetnek, csatártársa brillírozhat, míg a kijelölt játékos csak bukdácsol. Rosszkedvre, idegeskedésre, csúnya szavak mormolására azonban semmi szükség, inkább próbáljunk meg megint egy kicsit a taktikával és a felállással variálni. Álljunk be egycsatáros módra

Kimondottan idegesítő viszont, ha a tartalékkal, vagy egy sokkal gyengébb csapattal szemben kell helytállnunk. Bukni ugyanis ilyenkor bukhatunk a legtöbbet, a vezetőség ugyanis azt látva, hogy saját tartalékainkat nem vagyunk képesek könnyedén lehengerelni, egyből azt gondolja, hogy minek hoztunk akkor ide sztárokat, s bizony kemény szankciókkal élhetnek ellenünk. Pedig nem is olyan egyszerű győzni, hiszen a rémült csapat beáll keményen védekezni, dugig lesz a tizenhatosuk, s ha messzebbről leadott bombákkal nem érünk célt, akkor bizony nehéz helyzetbe kerülhetünk. Úgyhogy kontrázzunk. Próbáljunk nekik szabad utat engedni saját térfelükön, s csak ha átértek a félpályán, akkor szerezzük meg a labdát. Ilyenkor elég egy gyors emberhez továbbítani, és az eddig hat-hét várakozó védőből már csak egy-kettővel kell elbánnunk.

Ennyi lett volna tehát, mostmár nincs más hátra, mint egy csapatot kiválasztani, s ha minden jól megy a Kupát hamarosan a magasba emelhetjük.

Retee

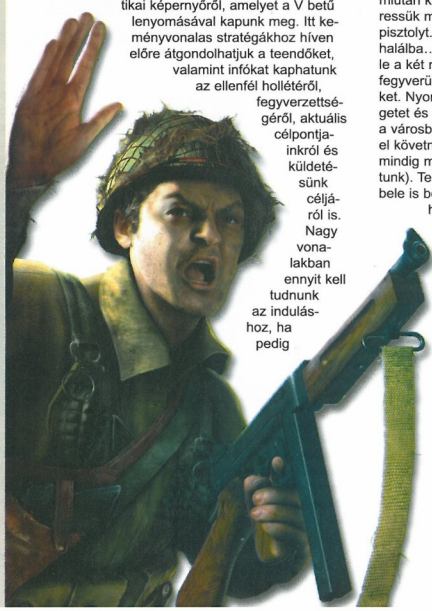
BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30

A világ játékostársadalmának úgy usque a háromnegyede visszafogott lélegzettel várta a március közepét! Miért is? Hát persze: ekkor jelent meg ugyanis a már elég régóta várt Brothers in Arms. A készítők soha nem látott csatákat ígértek, ügyesen vegyítve az izgalmas FPS stílust ez elgondolkodtató stratégiai részekkel. Bizton állíthatom jól sikerült, és akinek gondot okoznának a küldetések: a következő oldalakon fekszenek a megoldásukhoz szükséges kulcsok. Sok sikert, katona!

- **CD Link: Kégaléria, Háttérkép, Fan Site Kit, Video**
- **Fejlesztő: Gearbox Software**
- **Kiadó: Ubi Soft**
- **Megjelenés: 2005. március 18.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: brothersinarmsgame.com**

Először is Captain Callisto tart egy kis eligazítást az újonc bakáknak a fegyverek és egyéb felszerelések kezeléséről, hogy később már ne legyen gond ezzel. Nos, a legfontosabb: nem rohanunk előre, mint a mérgezett egér! Ez a stuff nem erről szól. Mivel nagyon hamar kezünk alá kapunk néhány alacsonyabb rangú kispajtást, ez remek taktikai elemeket hordoz magában, amit nem csak, hogy illik, de ajánlott is kihasználni - már ha nem akarjuk megspórolni az ehavi fodrászati költségeinket. Az egér jobb gombjával irányítjuk az adott helyre társainkat, míg ha egy ellenséges fészekre mutatunk, a kurzor átváltozik célkereszté; ez esetben derék elvtársaink bőszen elkezdik szórni az áldást az adott irányba, ezzel biztosítva a megfelelő nyomást az ellenséges egységeken, és egyúttal remek lehetőséget az oldalba, illetve hátbakapásukra. Ha úgy érezzük, hogy számbeli fölényünk indokolttá tesz egy gyors lerohanást, ne legyünk restek: mikor az ellenfél felett áll a célkereszt, nyomjunk mellé egy bal gombot, és már is csodálhatjuk a repkedő végtagokat, melyek szerencsés esetben nem a mi bajtársainkéi voltak. Amennyiben úgy gondoljuk, hogy tökéletesen megtisztítottuk a terepet, tenyereljünk rá a Z betűre, és osztagunk már fel is sorakozik mögöttünk libasorban, hogy egy emberként rohangáljon utánunk, bármerre is visz minket parancsnoki szeszélyünk. Mikor egy újabb ellenséges góchoz érkezünk, célszerű igénybe venni az X gombot: szétszóródás! Így társaink fedezéket keresnek, és onnan várják további utasításainkat. Nem szóltam még a kis körökről amelyek az ellenség felett virítanak narancssárgán vagy szürkén. Ezek azt mutatják, hogy mennyire vannak nyomás alatt a gazok. Mennél nagyobb nyomás alatt tartjuk őket (ergo tűz alatt), annál kevésbé akarják kidugni az orrukat a fedezékből, tehát nagy eséllyel kerülhetünk a hátukba, oldalukba. Szólni érdemes még a taktikai képernyőről, amelyet a V betű lenyomásával kapunk meg. Itt keményvonalas stratégákhoz híven előre átgondolhatjuk a teendőket, valamint infókat kaphatunk az ellenfél hollétéről, fegyverzettségéről, aktuális célpontjainkról és küldetésünk céljáról is. Nagy vonalakban ennyit kell tudnunk az induláshoz, ha pedig úgy érezzük, hogy túl sokszor kell rányomnunk a „reload checkpoint" opcióra, igyekezzünk felidézni a fentebb említett billentyűket és azok funkcióit, biztosan könnyebben fog menni a dolog. Ha mégsem, nos, ezért van itt ez a leírás.



NO BETTER SPOT TO DIE

Miután feleszméltünk, markoljuk meg a karabélyunkat és vérgőzös csatakiáltások közepette vessük bele magunkat a harcba; fel s alá rohangálva a fedezékben próbáljuk eltalálni egy-két óvatlan németet. Ez vajmi kevés eredménnyel fog járni, valamint azt is szomorúan kell konstatálnunk, hogy a gaz ellen még erősítést is kapott egy tank személyében. Nincs mit tenni, előre!

TUDTAD-E?
A D-day napján csak úgy hívták a szövetséges erőket: brothers in arms.

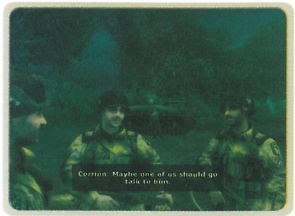
RENDEZVOUS WITH DESTINY

Miután a dolgok nem egészen úgy alakulnak, ahogy előre terveztük, kénytelenek vagyunk feltalálni magunkat. Tehát miután kiszabadultunk az ejtőernyőből, keressük meg Mac-et, aki jó fej, hozzánk is vág egy pisztolyt. Legalább nem megyünk esély nélkül a halálba… Pechesebb bajtársunkhoz érve kaszáljuk le a két német katonát, majd szólítsuk magunkhoz a fegyvereüket, ezzel némileg növeljük túlélési esélyeinket. Nyomás Mac után, majd öleljük keblünkre Leggetet és Cole-t, majd konstatáljuk, hogy nem abban a városban vagyunk, mint szeretnénk, ezért kezdjük el követni a sárga nyilat az irányítűnkön (amúgy ez mindig mutatja a helyes irányt, rá mindig számíthatunk). Természetesen – ahogy az már lenni szokott – bele is botlunk nemsokára a konkurenciába, akiket ha tűz alatt tartunk, akkor oldalról likvidálhatunk. Nézzünk jól szét a terepen, találunk értéktelen puskákat, melyeket fel is vehetünk, már ha nehezíteni akarjuk a saját dolgunkat. Jóval fontosabb azonban az a légvédelmi üteg, mely a közelben csücsül: látogassuk meg és robbantsuk fel jól, aztán folytathatjuk dicső küldetésünket a következő ütegig. Itt is jönnek majd a fritzek, de nem kell aggódni, egyelőre nem okoznak túl nagy kellemetlenséget. Ha ezt az üteget is felrobbantottuk (vigyázzunk a detonációval, mert káros lehet az egészségünkre) már kapjuk is a töltőképernyőt, és irány a következő küldetés.

AMBUSH AT EXIT 4

Minő öröm, egy újabb bajtárs csatlakozik kötelékünkhöz, növelve ezzel is a csapat hatékonyságát. Név szerint Hartsockról van

szó, és mint olyan, ő lesz a mi kis lótifutink. Vele végigcsinálhatjuk a bemelegítő küldetést, amelyben megtanuljuk irányítani bakáinkat. Hartsock nagyon segítőkész arcnak tűnik: egész jól lő, és soha nem szól vissza - tehát bátran számíthatunk rá. Frissen szerzett tudásunkat azonnal ki is próbálhatjuk: a feltünedező németekre irányítsunk tüzet, mi pedig Hartsockkal kapjuk őket oldalba. Miután ezzel (és még néhány ellenféllel) megvagyunk, ismét csatlakozunk bajtársainkhoz, melytől örömkönnyek szöknek virtuális szemünkbe. A feladatunk: elfoglalni egy gépágyú-állást. Most is a tűz alatt tartásos módszert alkalmazzuk, majd oldalról nyírjuk ki az ellenséget, ez szinte már „gyerekjáték". Rohanjunk a géppuskához, pattanjunk bele (F gomb) és kezdjük el osztani az áldást az ellenre, majd ha ledaráltunk mindenkit, már be is fejeztük ezt a nem túl nehéz pályát.



OBJECTIVE XYZ

Ebben a misszióban a barakkoknál trónoló németek életének kioltása a célunk, induljunk is útnak. Ne felejtsük el kiadni a Z gombbal a követést a cimboránknak, különben semerre sem fog mozdulni. Egyelőre biztonságban haladhatunk a szokásos módszerrel egészen az újabb gépágyúig, melyet ne próbáljunk meg betámadni, hanem nemes egyszerűséggel, valamint egy elegáns mozdulattal hajítsunk oda egy gránátot (G gomb). Óvatosan haladjunk, mert az ablakból is lőhetnek ránk, azt meg mi nem annyira szeretjük. Menjünk be a házba, lőjük le az ott ólálkodókat, de használhatjuk a kézitusa funkciót is (Q gomb). Megtápolódtunk így egy gépfegyverrel, tehát már esélyesebben indulunk tovább, konkrétan a tűzfészektől jobbra. Haladjunk itt is megfontoltan (tudjátok: zárótűz), majd az épületbe bemászva oldalbakapás. Nemsokára elérünk egy nyíltabb területre, itt kifejezetten ajánlatos a taktikai térkép használata! Miután elértünk a házig, nyomuljunk előre és hajítsunk be egy gránátot abba a szobába, ahol az öt német van, majd reménykedjünk, hogy ez kinyírja mindet. Ha nem, akkor jöhet a B terv: nyomulás be géppisztollyal (ez rendkívül jól használható közelharcban, mivel nagy a szórása). Kint az udvaron kerüljük meg a kocsit, és álljuk a rohamot keményen, majd trappoljunk el jobbra, és zárótűzzel megtámogatott sunnyogással eliminájuk ellenlábasainkat, majd menjünk vissza a többiekhez.

FOUCARVILLE BLOCKADE

Irány előre, majd adjuk ki parancsba az előttünk álló németek megszórását, miközben mi magunk a házból szép kényelmesen leszedegetjük őket egyesével. Haladjunk előre, és balra a folyónál is foglaljuk le az ellenlábasok táborát zárótűzzel, közben menjünk vissza, és a ház mögül lepjük meg őket. Ha jól végeztük dolgunkat, kapunk egy üzenetet, melyben az áll, hogy jó lenne, ha leszednénk a jobbra levő géppuskafészket. Itt a jobbra levő házak között ellavírozva oldalról kinyírhatjuk a gazokat, de vigyázzunk a házak között meglapuló ellenre! A második fészek kiiktatásához fussunk át az úton és a dzsumbujban haladva kerüljünk az oldalukba – így nem lesz sok gondunk velük. Útközben figyeljünk a szintén fűben lapulókra! Ez megvan, irány a templom, amelyet szintén meg kell védenünk az aktuális rosszarcúaktól. Itt előbb a bal oldali sírkertet ritkítsuk meg, majd a templomot megkerülve a jobb oldalit is. Mikor már örülni kezdenénk, közlik, hogy menjünk le a templomtól jobbra levő gépágyúhoz, és akadályozzuk meg az inváziót. Nosza! Arra figyeljünk nagyon, hogy a géppityu nagyon „húz", tehát inkább gyors, rövid sorozatokat adjunk le vele, különben nagyon pontatlan lesz. Ezután a helyi aknavetős keménylegényeket kell kezelésbe vennünk: a kirobbantott kerítésen nyomuljunk be, és balról a fűben kúszva lepjük meg őket! Mostmár csak vissza kell mennünk a kerítés mellé, és beszélni Mac-kel.

TUDTAD-E?

A Gearbox munkáját, a fejlesztés során, egy bizonyos John Antal segítette, hogy minél korhűbb, hitelesebb lehessen az alkotás. Antal ezredes 30 évet húzott le az amerikai hadseregben.

ROMMEL'S ASPARAGUS

Egy nem egyszerű küldetést kapunk. Fel kell robbantani „néhány" póznát, mégpedig azért, hogy az utánpótlást szállító repcsi le sunnyogjunk balra, majd a bal oldali egységre társainktól zárótűz, mi pedig lekapjuk őket. Ezután menjünk oda, ahonnan jöttünk, és jól kapjuk hátba az ágyúzó németeket – így azok már nem zavarnak minket. Most gyorsan fussuk körbe és robbantsuk fel a póznákat, miközben a katonáink a fallal szemben levő fészket lövik. Így valószínűleg sikerül... Miközben még mindig őket lövik, mi rohanjunk el a lezuhant repcsi mellett, és a maradék három póznára is adjuk fel az utolsó kenetet, majd szlalomozzunk oda a leszállt gépmadár bal oldalára. Laza pilóta barátunk közli velünk, hogy nyugodtan szolgáljuk ki magunkat, van zsákjában minden jó (mármint hadianyag).

ACTION AT VIERVILLE

Ez egy nagyon hangulatos kis küldetés! Majd mindjárt meglátjátok mire is gondoltam. Először is induljunk el házak között a főúton, majd a kerítésnél foglaljuk le a srácokat, és mire a hátukba érnénk, sajna ők már alulról szagolják azt a bizonyos növényt (köszönhetően Risner őrmesternek, valamint kicsiny kis tankjának)! Igen, igen, most már a tank is irányításunk alá kerül, ez lesz ám a móka! Két osztagunk között az 1-es, 2-es billentyűkkel tudunk váltani, és tankunkra akár még fel is ugorhatunk (mögé kerülünk, majd F billentyű)! Egyetlen problémája ökelmének, hogy nem halhat meg, ek-

tudjon szállni a mezőn. Kezdésnek irány a vízmosás, és jobbra. A fal mögül kérjünk tüzet a legközelebbi ellenséges fészekre, magunk pedig kapjuk hátba őket. Irány a következő, majd az azutáni – őket is lehet rohanni (jobb + bal gomb). Elérünk egy légvédelmi üteghez, melyet robbantsunk fel, majd folytassuk utunkat jobbra, mintha egy kört írnánk le. Itt is ritkítsuk meg a fészkeket, majd rohangáljunk oda a gerendákhoz, és sűrűn nyomkodjuk az F betűt, hogy elhelyezzük rajtuk kis szeretetcsomagjainkat. Ha felrobbantottuk az összest, meg is jön a segítség, ám nem úgy ahogy vártuk... Szóval most irány a másik mező és itt is fel kell robbantani az összes póznát! A fal mögött kor ugyanis „missön féld" lesz, és kezdhetjük elölről az egészet. Induljunk meg a falu másik vége felé, ahol a templomnál gyorsan irtsuk le a két üteget a tankkal. Forduljunk meg, és a taktikai térképet nézve láthatjuk, hogy egy másik csúnya tank áll az udvaron, ezt foglaljuk le katonáinkkal, mi pedig fussuk körbe, és mikor mögötte vagyunk, ismét paskoljuk meg az F billentyűt, mire Matt barátunk felpattan, és behajít egy gránátot a fülkébe, ezzel le is van tudva a gond. Most a mögötte levőket foglaljuk le embereinkkel, mi pedig megkerülve az épületet, lepjük meg őket. Oké, vissza a templom mellett és el balra, ahol pár tisztet kell leszedni, ez igazán nem lesz nehéz, majd vissza a

templomhoz: jön egy kisebb támadóhullám. Mivel itt is felvonul egy tank, jobb, ha hátul hagyjuk a mienket a keresztezõdésnél, míg embereinkkel a tank után jövõkkel foglalatoskodunk, mi magunk pedig a már ismertetett tankgyilkos módszerrel operálva szenderítsük jobblétre páncélos ellenfelünket. Ezután már csak oda kell csattognunk Riselhez, és beszédbe elegyedni vele.

DEAD MAN'S CORNER

Tankunkat kell biztonságban eljuttatni az út végére, ami sokkal nehezebb lesz, mint gondolnánk, hiszen életünket léptennyomon megkeserítik a barátságtalan tankelhárító ütegek. Ezektõl nagyon óvakodjunk, hiszen kudarc esetén megintcsak automatikus újrakezdés a jutalmunk... Szóval kezdésnél az elõttünk levõkre uszítsuk rá a tankot is, meg a bajtársakat is. Ha a tankkal beállunk a kereszteződésbe, úgy, hogy rálásson a fritzekre, akkor nagy valószínûséggel ki is nyírja õket, mindenféle egyéb felszólítás nélkül. Ezt a taktikát elõszeretettel alkalmaztam minden fészeknél, kivéve természetesen az elhárítókat. Jobb oldalt tartsuk sakkban a németeket, míg mi balról a haverokkal leszedjük az ottani pár különítményt. Az úttorlasznál van egy gépágyú, azt is hátulról kezeljük meg, majd tõle jobbra van egy elhárító – ezt mindenképpen a tank segítsége nélkül gyomláljuk ki, nehogy elvérezzen idõ elõtt! A torlasznak hajtsunk neki, majd a tankkal szintén kezeljük le az egységeket: elõször a közvetlen elõttünk levõket, majd az út vége felé lévõ elhárítót szívassuk meg, lehetõleg minél gyorsabban! Addig embereinkkel jobbról foglaljuk le a többieket, majd tankunkkal a kereszteződésből öntsük nyakon a gaz soldatokat némi ólommal. Újabb torlasz – ezt is törjük át, majd nézzük végig a szomorú videót, melyben tanúi lehetünk egy hõsi halálnak. Miután elmorzsoltuk az utolsó könnycseppet is, vonuljunk fedezékbe a tank mögé, és adjunk a maradék két fészek bentlakói számára a feldühödött cimboráinkkal.

THE CRACK OF DAWN

Ez egy kellemes kis pálya lesz, hiszen itt már két csapatot kapunk irányításunk alá! Az egyik a fire team, amellyel fõleg zárótüzet lehet jól eszközölni, valamint az assault team, mellyel jól lehet flankolni – azaz oldalba támadni az ellent. Radarunkon a nyíl jelzi az assault teamet, a másik kis ikon pedig a fire teamet. Nos akkor vágjunk is bele! Elõször kaszáljuk le az elõttünk állókat a szokásos módszerrel, majd induljunk balra a ház mögé, zárótüz a fiúkon, majd az assault teammel lepjük meg õket oldalról. Haladjunk tovább, majd a két ház között küldjük ki a fire teamet a hordók mögé, míg mi assaultékkal leszedjük õket. Egyenesen sajna nem tudunk tovább menni, mert ott egy géppuskafészek, így marad a jobbra irány. Itt jobbról és balról állítsuk rá a legényeket a nácikra, esetleg rohanjuk le õket. Továbbhaladva szintén így járjunk el az útegnél, melyet egyúttal vonjunk is ki a forgalomból egy adag dinamittal. Haladjunk az út felé és szedjük le a szemét kis géppuskást. Most tüzeljünk a távolban levõ házra, illetve az elõtte állókra, míg az assault teammel lekapjuk õket balról. Egyelõre ne menjünk be a házba, inkább menjünk vissza az útra, ahol a fire teamet hagytuk, és ritkítsuk le a többieket, majd ha megvan, irány vissza a ház, így már nem lesz senki a hátunkban. Tartsuk tûz alatt a két gazembert, míg mi felrohanunk, és a kis géppityunkkal elegánsan lekaszáljuk õket. Ekkor már csak annyi a feladatunk, hogy feltartóztatjuk az erõszakosan nyomuló németeket, míg megérkeznek Mac-ék. Pattanjunk le hozzá, s beszélgessünk el velük.

TUDTAD-E?

Az Objective XYZ címû pályánál a készítõk arra büszkék, hogy a játékban sokkal pontosabban van lemodellezve az eredeti környék, mint ahogy azt S.L.A. Marshall ezredes térképre rajzolta.

THE FALL OF ST. COME DU MONT

Hoppá! Egyből frontális támadást kapunk az arcunkba! Semmi gond, mindkét szembenálló csapatot foglaljuk le alakulatainkkal, míg mi elõremászunk, és oldalról adunk nekik. Ezután adjuk ki a parancsot: kövessetek, míg a halál el nem választ! Ami talán nincs is olyan messze, hiszen elõttünk folyamatos szõnyegbombázás van, tehát a kis házat balról kerüljük meg és sprinteljünk végig a mezõn, majd a ház fedezékében szorítsuk tûz alá a fészket, és a ház mögötti dobozok mögül szedjük le az okvetetlenkedõket. Haladjunk tovább az egyetlen lehetséges irányba; egy meglehetõsen kényelmetlen szituba ütközünk. A házban felül is és alul is három ember van! Fire osztagunkat küldjük a teherautó mögé és mérjük be a fentieket, assault teamünkkel pedig menjünk a ház oldalához, és onnan vegyük tûz alá a lentieket. Váltsunk géppisztolyra, és mészároljuk le elõbb az alsó hármat, majd a fenti hármat is! A ház mögött találkozunk Mac-kel, aki elmondja, hogy egy tank fogja nemsokára tiszteletét tenni, és jó lenne, ha gondoskodnánk róla. Az elõttünk levõket vegyük tûz alá, kommandózzunk be oldalról egyedül, szépen learathatjuk õket a géppisztollyal, és máris irány a szûk kis átjáró, melyből egy udvar nyílik, melyen már ott ácsorog a tank. Embereinket helyezzük el az árkádok alatt, biztosítsuk a püspökfalatunkat, mi meg rohanjunk be középre, és a dobozok között vegyük fel a panzerfaustot, mellyel három lövést kell leadnunk a tankra, majd ha ezzel megvagyunk; irány a fedezék, és onnan egyenként szedjük le az ellenség még életben levõ tagjait, majd beszéljünk ismét Mackel, aki amolyan bakás dicséretben részesít minket.

BUYING THE FARM

Ez volt az a misszió, ahol elkezdtem gondolkodni, hogy most nekem vajon kit is kellene a legjobban szidnom. A programozókat (mert néha annyira gyenge volt az útkereső rutin), a pályatervezõket (hogy még csak véletlenül sem úgy csinálták meg a pályát, hogy bárhova is ésszerûen el lehessen jutni), vagy egyszerûen csak a komplett brigádot, aki csinálta a játékot. Essünk neki, meglátjátok miről beszélek.... Feladatunk nem más, mint elfoglalni egy kis farmot – amely valamilyen okból elég fontos fritz barátainknak, ennélfogva jól be is védik. Az a pechjük, hogy viszonylag kevés egységükénél van panzerfaust, így tankunkkal módszeresen körbeirthatjuk õket. Kezdésnél egyből menjünk fel a dombra, és lõjünk ki mindenkit (egy idõ után a löveg mindenkit kinyír, még a fedezékben is), majd guruljunk le a dombról, és az ottaniakat is részesítsük „elsõségelyben". Ha ez megvan, guruljunk elõre, és vegyük tûz alá a sarkon levõket, de úgy hogy a sarkon ne forduljunk be, mert egy másik egységnél viszont van tankelhárító, és csúnyán ráfaraghatunk! Eközben mi rohanjunk be a mezõre embereinkkel, és flankoljuk meg a gazokat. Ezután jön az említett panzerfaustos egység a sarkon. Ez nem lesz egyszerû! Legjobb, ha nagyon messziről elkezdjük lövetni õket a tankkal, mi pedig a másik oldalról (a mezõről kiérve) elbújunk a szekér mögé, és onnan flankoljuk õket. Ha megvan, nyomuljunk elõre a

tankkal, és szedjük le a géppuskafészekben ülő delikvenst, valamint a három másikat, akik a fal mellett kommandóznak. Ezután még mindig a tankunkkal nyomuljunk előre az úton és a sarkon levő géppuskafészket is tegyük gyorsan múlt időbe, majd irány felfelé. Checkpoint – küldjük előre ismét a tankot, rövid idő után lenyírja a három németet. Most a balra levő kerítés mögül embereinkkel tartsuk tűz alatt a bal oldali bagázst, miközben tankunkkal lerohanjuk őket (náluk van aknavető). A többieket szintén bízzuk a tankra, majd vegyük zárótűz alá az épületben lapulókat, mi pedig rohanjuk le őket társainkkal. Ezután már csak a „mortar" teamet, és egy tankot kell felrobbantanunk – igyekezzünk gyorsan átvágni az udvaron, ha nem akarunk felrobbanni. Irány le a lejtőn, az embereinket hagyjuk hátra, a tankkal tisztítsunk, utána pedig nyomuljunk előre az ellenséges tankig, és ha még megvan a gránátunk, akkor hajrá: ugorjunk fel, és kínáljuk meg a benn kuksolókat. Ezután hívjuk embereinket, és a maradék pár nácit módszeresen irtsuk le, majd ismét fussunk össze Mac-kel.

ALTERNATE ROUTE

Ez szintén egy igen kellemes misszió lesz! Kapunk tankot, meg néhány embert is. Induljunk meg előre a tankkal, és ritkítsuk meg a pokolfajzatokat, addig embereinkkel ne nagyon ficánkoljunk. Miután megjelent az ellenséges tank, a mienket is állítsuk rá, majd fussunk el a kerítés mellett, és szedjük le a beözönlő németeket. Hívjuk embereinket, majd a vasút túloldalán szecskázzuk fel az üteges csókákat, termesztésen az üteggel egyetemben. Lassan nyomuljunk előre tankunkkal, szedjünk le mindenkit (beleértve a következő ellenséges tankot is), majd a híd elején álljunk meg vele, és tüzeljünk az előttünk levőkre, míg mi embereinkkel átmegyünk a házon, leírtjuk a gáton levő őrköket, és konstatáljuk, hogy egy újabb Checkpointhoz értünk. Hurrá! Nyomuljunk előre a kocsiig, itt vonuljunk fedezékbe, az éppen előólálkodó tankra rá se hederítsünk, annál inkább a mellette álló emberekre, valamint a géppuskafészekre. Mikor úgy érezzük, eljött a mi időnk, kezdjünk el sprintelni a távolabbi fészek felé, itt van a bomba gyújtószerkezete (természetesen a németek meg sem próbálták leszerelni…). Egy jól irányzott F betűvel hozzuk élesített állapotba a gyilkos szerkentyűt, és már végeztünk is (ezért nem érdemes leszedni mindenkit, mert ha van elég életünk, hogy elfussunk a gyújtószerkezetig, akkor így sokkal egyszerűbb dolgunk lesz).

TUDTAD-E?

A St. Come-du-mont nevű pályát mostani fényképek alapján modellezték le, ám úgy alakították őket, ahogy azok kinéztek a D-day-kor.

PURPLE HEART LANE

Hoppá, nézzük csak mi van a kezünkben! Igen, egy frankó kis mesterlövész puska. Ez lesz ám az igazi móka! Két egységünkkel foglaljuk le mindkét közelünkben tanyázó bolyt, mi pedig szedjük ki egyenként a jobb oldalit (guggolásból próbálkozzunk, így nem remeg anynyira a kezünk). Miután ez megvan, hívjuk mindkét csapatot a középső részre, és a bal oldaliakat zárjuk tűz alá a fire teammel, míg az assaulttal jobbról kerülünk és flankoljuk őket. Oké, irány tovább jobbra, láthatjuk, amint a szorgos németek már futkosnak is felénk – vesztükre, hiszen mi fedezékből simán leaprítjuk őket a két brigádunkkal, valamint messze hordó puskánkkal. Irány megint jobbra, be a híd alá, ahol összefutunk a többiekkel. Sajna egy elég kellemetlen hírrel fogadnak minket: a németek „újratermelődnek", amíg el nem érjük a másik oldalon a kaput. Rontsunk is ki egyből, fogjuk tűz alá a két legközelebb eső ellenséges gócot, mi magunk pedig balra kihúzódva sprinteljünk, ahogy bírunk, egyenesen a kapuig. Embereinkkel ne törődjünk, a közjáték után „ott teremnek". Sajna addig nem mehetünk át, míg a mocsárban lapuló fritzeket jobblétre nem szenderítjük, tehát nyomuljunk kissé előre, majd zárótűz jobb oldalra, mi pedig kerüljünk balra, és hátulról szedjük le a géppuskást. Ha még maradna itt ember, adjuk meg nekik is az utolsó beöntést, majd nézzük meg az ismét szomorkásra sikerült videót.

COLE'S CHARGE

No, itt aztán beledobnak a lisztbe, és ezt akár vehetjük szó szerint is! Álcázó füstbombákkal támogatnak meg minket, ami igen kellemes, mert mi sem látunk, de az ellenfelek mégis… No mindegy, a parancs az, hogy biztosítsuk a közeli tanyát (mi lehet ezeken a tanyákon, ami ilyen nagy szám, atombunker ojjektum?). Jobb lesz, ha balról kerülünk, néhány flank után már ott is vagyunk a farmon, ahol Cole elmondja, hogy jobb lesz, ha megtisztítjuk a környéket, amit már kezdhetünk is a mögötte elterülő romos terepen. Fire teamünket küldjük be bal oldalt a bokrok mellé, és on-

nan fedezzük saját magunkat és az assault teamet, amint szépen egyesével kúszunk előre, mellvédről mellvédre, és szedjük le az ellent. A bal oldali két katonához már hozzuk elő a fire teamet is, és az assaulttal adjunk nekik flankot balról. Vigyázó tekintetünket vessük a kapu irányába, ahol is néhány rosszarcú csörtet be; tudjuk mi a dolgunk. Menjünk ki a kapun, és szembesüljünk a helyzettel: 2 géppuskafészek és jó néhány náci. Fire team a legközelebbi mellvéd mögé, assaultékkal pedig a jobb folyosón kúszunk el az autóig (vigyázva, hogy az ottani géppuskás ki ne osszon minket), majd fussunk fel a lépcsőn és rohanjuk le a fenti géppuskásokat, és egyúttal vegyük tűz alá a lapulókat, míg mi balról flankoljuk őket. Mindkét csapatunkkal haladjunk előre és szedjük le a négy katonát, majd óvatosan lopakodjunk a gépágyús mögé, és egy rövid, ámde halálos sorozattal szabadítsuk meg földi kínjaitól. Ezután már csak a romos mezőn kell összefutni Mac-kel.

RIPE PICKING

Elkószált bajtársunkat, névszerint Combs-ot kell összeszednünk egy parázs kis csatából, nehogy otthagyja a fogát. Kapjuk össze embereinket, és a már ismert terepen vágjunk át ismét, csak a bombákra vigyázzunk! Kússzunk végig jobbra, a kerítés mellett, majd be a ház mögé, itt üdvözöljük a háziakat, majd várjuk meg, míg elmúlik a bombázás, és gyerünk a sárga nyíl mutatta irányba, hisz Combs már alig várja, hogy megmenekítsük. Először azt a kört fogjuk tűz alá, mely középen van, ezt jobbról flankoljuk egyedül, majd nyomuljunk kissé előre, és a bal oldalit is iktassuk ki. Még előrébb a mellvédhez (amely az útnál van) és fogjuk be a

kiskatonát, mi pedig balról elegánsan lelőjük. Következik az aknavetős brigád, akik előttünk vannak, szintén elölről tűz alá vesszük őket, majd berontunk a fészekbe és géppityuval elkenjük a szájukat. Oké, irány vissza Combs-hoz! Már csak vissza kell jutnunk vele a farmra. Ütközben némi ellenállásba ütközünk, de őket könnyű flankolni: az első kerítésnél állót jobbról, a másik kettőt balról a ház mögül, a hordók mögé futót pedig a kis házat balról kerülve puffanthatjuk agyon jól. Ezután ismét diskuráljunk el Combs-szal, majd meneteljünk vissza a farmra, ahol közlik, hogy egy "apró" nácitámadás fog következni. A feladat horderejéhez mérten kapunk egy assault teamet is. Nyomuljunk előre a vízszintes mellvédekig, a függőlegesek mögül pedig flankoljunk az arra alkalmas pillanatokban. Ne vonuljunk vissza a második hullámnál sem, hiszen minél több a függőleges fal, annál könnyebb a bekerítés. Némi hirig után végeztünk is, trappoljunk Mac-hez a házba, aki konyakkal kínál minket, amit a pincékből sikerült előbányásznia. Jó éjszakának nézünk elébe...

PUSH INTO CARENTAN

Az igazi nehézsége csak itt ütközik ki a proginak, ami egész egyszerűen abból adódik, hogy néha gyalázatosan pocsék a cimborák útkereső rutinja, és így vígan gyalogolnak bele a legnagyobb tűzfészekbe is, miközben mi meg úgy csikorgatjuk a fogainkat, hogy majd' lekopik a zománc róla. Kezdésnél induljunk be jobbra az épület mögé, s míg a fire team tűz alá veszi a jómadarakat, az assault team legyakhatja őket. A kapunál álldogáló egyénnél ugyanez, majd cseréljük ki a másodlagos fegyverünket az övére – jóval erősebb. Az assault teamet helyezzük el a hozzánk közelebb esőkkel szemben, míg a többiekkel menjünk át az udvar másik oldalára, és szorítsuk be a fedezékbe a maradék két katonát – mi pedig odamenve már könnyedén ledarálhatjuk őket. Az aprítás után a fire teammel vegyük kezelésbe a megmaradt hármat is... Irány ki jobbra, majd a kereszteződésnél a jobb oldali fal mögé soroljuk be az egyik osztagot, mi magunk pedig henteljük le a lesipuskásokat. Irány egyenesen a teherautó mögé, onnan az épület mögé, és a három bakát kapjuk hátba. Nyomás hátrafele. Hopp, egy tank! Semmi gond, legalábbis ha van még egy gránátunk: egyszerűen dobjuk be neki. Na de jön egy másik is! Az iránytű mutatja, merről jön, ott van a ház mellett az aknavető; vegyük fel és várjuk meg, míg beparkol a tank, majd nyomjunk E betűt, és célozzunk a ház fölé kb. 3 centivel, így eltaláljuk a páncélost. Sajna állandóan újra kell tölteni, de ha gyorsak vagyunk, semmi gond nem lehet. Ha végeztünk, álljunk be az előttünk levő fal mögé valamelyik csapatunkkal, és molesztáljuk a közelebbi osztagot, mi pedig jobbról kerülve, a fal mögül lőjünk oda egy aknát.

TUDTAD-E?

A "Belga Kapu" nevezetű dolog egy anti-tank szerkentyű volt: egy kerekeken guruló acélszerkezet. Ezt Belgiumban '39-'40-ben használták a szövetségesek a németek ellen, majd tanulva ebből, ők is bevetették ezt Normandiában.

A maradék kettőt szintén kapjuk oldalba, mondjuk balról. Vegyük az irányt az utca felé, és szemből tartsuk sakkban a három nácit, míg mi assaultékkal a kocsi árnyékából rájuk rontunk. Már csak az épületbe kell benyomulnunk, és lerendezni az itteni rosszarcúakat. Vigyázzunk a jobb oldalon levő géppuskásra! Balról érdemes körbemenni.

CAT AND MOUSE

Tegye fel az a kezét, aki szereti a klasszikus sniperes részeket egy játékban! Megvan? Oké, letehetitek, mert szükségetek lesz mindkettőre! Sajna osztagunk egyre csak fogy, most éppen Obi dőlt ki, de hát ilyen a háború. Nosza, toroljuk meg a gaz hitleristákon! Sniperünket vállunkhoz támasztva lövöldözzük agyon a lent sürgölődőket. Mac néha segít, és bemondja, hogy merről jön a következő támadás, így eredményesen felkészülhetünk. Ha megvagyunk, Mac elregéli, hogy jó lenne, ha lehúznánk magunkat az egyel lejjebbi szintre, mert ott is szükség van nem mindennapi képességeinkre. A lépcsőházban találunk egy ládát, amelyből tetszőleges mennyiségben újratölthetjük fegyverünket. Miután kiutáltuk az összes fattyút, már éppen mosolyra húzódna a szánk, mikor feltűnik egy tank. Ehh... Sebaj, az oszlop mellett találunk aknavetőt, mellyel kínáljuk is meg. Ha végeztünk vele, utána még kettő fog jönni, úgyhogy jobb lesz, ha megtanuljuk jól kezelni ezt az aranyos fegyvert. Termesztésen a ládából ez is végtelen utánpótlásnak örvend - ha szükségünk lenne rá, érdemes sűrűn utántölteni belőle.

NO BETTER SPOT TO DIE

Nocsak, a történelem ismétli önmagát. Vagy mégsem?! Itt az idő megváltoztatni előre elrendelt sorsunkat. Bizony, ez az első küldetés újrajátszása, csak már

TUDTAD-E?

A Német Hadsereg standard fegyvere az igencsak hatásos MP40-es géppisztoly volt. Ez csaknem 4,5 kg-ot nyom, ám az Amerikaiaknak sokszor a döntöttek túk a lelőtt ellenfelek MP40-eseit visszik magukkal – ennyire jó fegyver volt akkoriban.

némileg több kurázsival rendelkezünk ahhoz, hogy kivágjuk magunkat eme szorult helyzetből. Célunk, hogy páncélos barátainkat odarángassuk a bajban levőkhöz, ehhez előbb el kell jutni a játék alcíméül is szolgáló 30-as dombhoz. Ám nem lesz könnyű dolgunk! Előttünk tele van a terep németekkel, elsőként jobbról közelítsünk, és füstöljük ki őket, majd középről lőjük ki az előttünk levőt, és húzzunk be a bal oldali fedezékbe. Innen szedjük le a látható ellenfeleket, jussunk el oda. Most megint rálátunk egy fészekre – ezeket is nyírjuk ki, majd szintén jussunk el oda. Most a jobbra levőt vegyük

kezelésbe, innen már könnyűszerrel kirobbanthatjuk a géppuskás egyént. Tova haladva ismerős helyre bukkanunk! Ez volt az első küldetésben látott „vesztőhely". Ám most fordul a kocka! Mac utasít minket, hogy szerezzük be azokat a tankokat, tehát ne is késlekedjünk. Haladjunk előre, amíg a kisházig elérünk, ahonnan a távolban láthatunk egy nácit – és kis szerencsével ki is lőhetjük. Fussunk át oda is, úgy hogy a tank még csak véletlenül se vegyen minket észre – nem köszönnénk meg... Itt hátba kaphatunk egy tűzfészket, majd mikor a tank nincs a közelben, ugorjunk fel a teherautóra, onnan pedig pattanjunk a kerítéssel elzárt részhez. Itt is egy gyors náci likvidálás, majd a helyébe lépés következik: a három jómadarat innen kifüstölhetjük. Továbbmenve még két ember áll majd utunkba, vesztükre. Irány a hídhoz, ahol felmarkolhatjuk a páncélosainkat, ezután pedig tűzés vissza, a többiek már nagyon várnak minket! A visszafele úton tankokba akadunk, de ha együtt mozog mindkét Sherman, nem lesz gond. Valamint a géppuskánál sem – feltéve ha rájuk eresztjük őket. Visszaérve a többiekhez, igyekezzünk megrohanni a németeket, és ne kíméljük őket attól, ami jár nekik. Ezután már csak Mac-hez kell elcsocsörtessünk, hogy hátradőlve és elengedve magunkat megcsodáljuk a játék végefőcímét. Itt a vége, fuss el vele!

Callisto

Szövetséges fegyverek

M1911 Semi-Automatic Pistol
Az Amerikai Hadsereg alap kispisztolya már az 1900-as évek óta. Hatótávolsága nevetséges (30 méter), tárába 7+1 töltény fér és mindemellé csak félautomata. Nem fogjuk gyakran használni.

M1 Carbine Semi-Automatic Rifle
.30-as kaliberű puska. Kétszer annyi töltény fér a tárába mint a .45-ös pisztolynak, és legalább 8-szor akkora távolságra elvisz. Mivel könnyebb és kisebb, mint az M1 Grand, így ideális a közepes távolságban levő ellenfelek levadászásában.

M1 Garand Semi-Automatic Rifle
Egy kiváló, szintén .30-as kaliberű puska, amit az Amerikai Gyalogság standardként rendszeresített a második világháború alatt. Elképesztő, csaknem 1000 m/s-os sebességgel köpi ki magából a nyolc golyót, ami a tárban található, egészen akár 400 méterre is.

M1903 Bolt-Action Rifle
Ez a fegyver volt 1936-ig az Amerikai Hadseregben a standard, majd ettől kezdve az M1 Garand váltotta fel. Használták már az első világháborúban is, ám a másodikban már felszerelték egy távcsővel is, ami rendkívül veszedelmes fegyverré tette.

M1A1 Sub-machine Gun
Egy nagyon jó kis közelharci fegyver: tűzgyorsasága eléri akár a percenkénti 700 golyót is – ez egy .45-ös kaliberű fegyvernél közvetlen közelről egyenlő kb. a totális megsemmisülésel. 20 töltényt képes befogadni. Becenevéről biztos mindenkinek beugrik miről van szó: Tommy Gun.

M1918 Browning Automatic Rifle (BAR)
Azt mondják a szakérők, ez az egyik legjobb a valaha kifejlesztett nehézgyalogsági fegyverek közül. .30-as kaliberű töltényt eszik, akárcsak az M1-esek, és 600 méterig is elvisz. Mivel igencsak különleges fegyver, használatát egy különleges kiképzés alkalmával lehet elsajátítani.

M9A1 Bazooka
Egy kb. másfél méteres cső, mely egy 1,5 kilós lövedéket okád ki magából, maximum 100 méterre. Főleg tankok, és speciális célpontok ellen alkalmazták. A bazookát kezelő személy úgy tartsa a vállán a fegyvert, hogy legalább a fele a háta mögé lógjon – legalábbis ha nem akarja, hogy a visszacsapó tűz és szikra leégesse a hátáról az összes szőrt.

Mark II A1 Fragmentation Grenade
Kiváló eszköz a páncélos egységek legyengítésére, főleg a tankok nem szeretik mikor behajigáljuk őket a kokpitbe. Arra is rendkívül alkalmas, hogy a gyalogságot kikergessük vele a rejtekhelyükről. Kb. 4 másodperces a késleltetés, az eldobáshoz képest.

M1919A4 Browning Light Machine Gun
Egy álló cucc, ami akár 500 .30-as töltényt is képes percenként kilőni. Teljesen automata, és 500 méterig kényelmesen lehet vele puffogtatni.

Német fegyverek

Walther P38 Semi-Automatic Pistol
Igen mókás kinézetű fegyver, mely 8 töltényt képes magába fogadni. Több szót nem is nagyon érdemel, nem igazán fogjuk lecserélni erre a mi fegyvereinket.

MP40 Sub-Machine Gun
Nagyon jó kis közelharci fegyver! Már az első világháborúban kifejlesztették, népszerűsége azóta is töretlen maradt. Van egy vállátmasza, ami megkönnyíti a célzást, és érdekes, de az előől látható fogantyú az nem markolat, hanem a tölténytár. Percenként 500 darab 9 mm-es töltényt tud kiadni magából.

MP44 Sturmgewehr Assault Rifle
Igazi közelharci fegyver. Csak 80 méterig lehet vele úgy ahogy lődözni, viszont mindent szétlépnek a 7.92 mm-es lövedékek, aminek a közelébe kerülnek. Tűzgyorsasága ennek is 500 darab percenként.

Mauser K98 Rifle
Szintén 7.92 mm-es lőszerekkel operál, melyekből 5 darabot tud magába fogadni egyszerre – ami valjuk be, elég soványa. A német gyalogságnál ez volt a standard fegyver Normandiában, 400 m-es hatótávja indokolta ezt.

KAR 98K Rifle with Scope
Ez a fegyver két részből tevődik össze: egy hagyományos Mauserből és a részerelt ZF41-es távcsőből – melynek köszönhetően az egyik leghalálosabb fegyverré vált a második világháborúban.

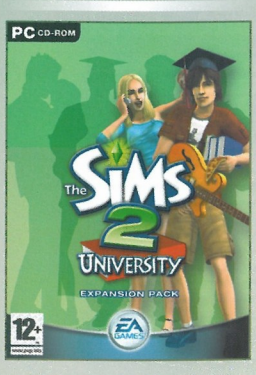
Panzerfaust 60 Rocket Launcher
Tankmegsemmisítő névre is szívesen hallgat. Érdekessége, hogy a használati utasítást magára a töltet fejére írták rá, így a kiskatona gyorsan kiokosodhatott belőle, ha életében először fogott volna ilyet. Hatótávolsága elég kicsi: 30 méter, ám ha megfelelő szögben célzunk vele felfele, nagyon jó barátunk lesz a tankok ellen.

THE SIMS 2

UNIVERSITY

Megérkezett az első fecske, ahogy arra számítani lehetett. A Maxis kreatívjai ismét hozták szokásos formájukat, rengeteg jó ötlet van a csomagban. Sajnos programozót még mindig nem találtak, így együtt kell élni a régi gondokkal, a memónakezelés és útvonaltervezés buktatóival és más keserűséggel. A Sims életszimulátorból lassan kőkemény RTS-sé válik, de az élet maga is egy stratégiai játék, ahol mindig döntéseket kell hoznod. Egy koleszban a fő dilemma például: tanulás vagy bulik? Egyáltalán nem könnyű kérdés...

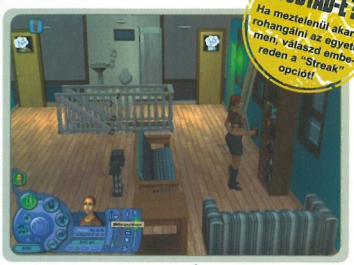
- **CD Link: Kégaléria, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Maxis**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2005. április 25.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: thesims2.ea.com**



Gyors bevezető következik: ismét az a feladatom, hogy a Háború és Békét pár oldalon elmeséljem, így semmiféle bevezetőre nincs helyem. A helyhiány miatt a táblázatokat a CD-mellékleten találjátok meg, ez kissé macerás megoldás, én kérek elnézést érte. Azzal is kicsit bajban voltam, hogy az elmélettel vagy a gyakorlattal kezdjem a bemutatót, hiszen az University struktúrája eltér minden eddigi kiegészítőtől. Épp ezért kicsit „kócos" lesz a leírás: a telepítés utáni első indítás rövid magyarázata után következik az újdonságok áttekintése, majd az egyetemmel kapcsolatos okosságok, végül pár gyakorlati tanács és további újdonságok – remélem, mindezekkel együtt fogyasztható a pite...

I. FEJEZET: Gyakorlat - az első indulás

Miután az alapcsomag 3 gigája mellé felküszött az új pakk 1 gigája, és sikeresen elindul a program, semmiféle változást nem észlelsz. Ki kell választanod a három előre gyártott,



TUDTAD-E?
Ha mezítelenül akarsz rohangálni az egyetemen, válaszd emberedben a „Streak" opciót!

vagy a saját magad által kreált bármelyik várost, és elindítani. Itt jön az első nóvum. A játék felajánl három előre elkészített egyetemvárost, melyet az adott településhez kell kapcsolnod (később többet, akár saját magad által gyártottat is tudsz mellérendelni). Innentől kezdve ezek „jegyben járnak": az illető városban felcseperedő srácok e felsőoktatási intézménybe fognak járni. Ha ez az összekötés megvan, a következő játékindulásnál már választhatsz: a kiválasztott település életét elindító nyíl felett látható az University ikonja (babérkoszorúban tudósföveg), erre kattintva közvetlenül az egyetemvárost indíthatod el, a két település között a bal felső sarokban lévő ikonnal lehet váltani. Két megjegyzés pluszban:

· *Egy településhez több egyetemet is rendelhetsz*
· *Egy egyetemet több településhez is kapcsolhatsz, ám ezek külön „dimenzióban" léteznek, azaz ha Sim State a választott alma mater Pleasantview és Strangetown számára is, a két városból odaküldött diákok nem találkoznak.*

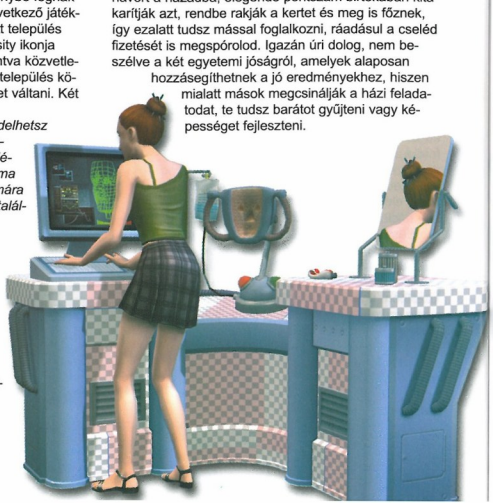
Egyetemi tanulmányokat kétféle módon tudsz elkezdeni – és ez az, ami lényegesen eltér az eddig megszokott csomagoktól; nem véletlen, hogy az University külön könyvtárba települ! A lényeg: az egyetem maga külön játéknak tekinthető. Van egy saját karaktergenerátora és a hozzá tartozó karakterrekesz. Előbbiben semmi különbséget nem találsz az eddigiekhez képest, csupán annyit, hogy csak az új generáció, azaz a fiatal felnőtt korosztályát tudod beállítani, családi kötelékek közül csak a testvéri kapcsolatot tudod beállítani (Sibling – él ugyan a Roomie, azaz a szobatárs, de logikusan, ha két emberke nem testvér, akkor csak szobatárs lehet ehelyütt), mást nem. *Itt jegyezzük meg, mert fontos: egyetemista a kollégiumban nem házasodhat, nem nemzhet vagy fogadhat örökbe gyermeket. A legmagasabb kapocs, ami születhet, az eljegyzés (engagement).* A karaktergenerálásnál újdonság a Household fogalma – mivel minden továbbit az új tudnivalók ismeretében lehet megérteni igazán –, folytassuk hát ezekkel, és később visszatérünk az egyetemhez, a beköltözéshez és a mindennapokhoz!

II. FEJEZET: Elmélet - az alapcsomag újdonságai

Pár új fogalommal és alapvetéssel bővült a csomag, lássuk először ezeket!

Befolyás (influence): Egy igen izgalmas újdonság, kijelzője az aspiráció-mérő mellé került. A vágyak és félelmek között jó pár (ezek vastagon be vannak keretezve) a szokásos aspirációs pontok mellett bizonyos mértékű befolyáspontot is hordoz, ha teljesíted, a pont hozzáadódik a befolyás összpontszámához (vagy épp levonódik belőle, akárcsak az aspiráció esetében). Mindennek lényege, hogy más szimeket bizonyos számú pont árán rá tudsz venni adott feladatokra. Ehhez kapcsolódóan az interakciók között is megjelent az „Influence..." – ha ezt kiválasztod, máris láthatod a menüben, melyik mókát hány pontért hajtja végre az illető. Ehhez két táblázatot is közlök. Az első neve *Egyetemi befolyás*, és azt mutatja, hány barátot kell begyűjtened ahhoz, hogy a mérce következő szintjét elérd – hiába teljesíted ugyanis a feltételeket, e szint felső limitje fölé nem mehetsz, tehát emiatt is alapvető fontosságú a cimborák gyűjtögetése. A másik, *Egyetemi befolyás pontok* nevű az elérhető cselekedeteket és az ezekért fizetendő befolyáspontokat mutatja meg.

Vannak itt jófajta dolgok, például jól össze lehet ugrasztani embereket, de például ha meghívsz három havert a házadba, elegendő pontszám birtokában kitakarítják azt, rendbe rakják a kertet és meg is főznek, így ezalatt tudsz mással foglalkozni, ráadásul a cseléd fizetését is megspórolod. Igazán úri dolog, nem beszélve a két egyetemi jóságról, amelyek alaposan hozzásegíthetnek a jó eredményekhez, hiszen mialatt mások megcsinálják a házi feladatodat, te tudsz barátot gyűjteni vagy képességet fejleszteni.



Életcél (lifetime want): Ez is nagy móvum. Eleddig egy szim aspirációja csak vágyait és félelmeit határozta meg, és tulajdonképpen egyfajta útjelző volt az élethez. Most azonban, amint megszabod embered ezen alapértékét, a játék véletlenszerűen hozzárendel egy elég kemény életcélt (vidd az aspirációs mérce fölé a kurzort, a megjelenő ablakban leolvashatod). Ha ezt teljesíted, 25 ezer aspirációs- és 10 ezer befolyáspontot kapsz, és ami a legfontosabb: örökös, életreszóló platinahangulatot, ami – talán nem kell mondani – hatalmas plusz, bőven megéri hajtani érte. Erről még szólok később, mert megcsavarja alaposan dolgainkat. A célokat az *Egyetemi életcélok* táblázatban foglaltam össze. Jól látható, hogy van pár elég hajmeresztő vállalkozás, épp ezért igen jól fognak jönni az aspirációs kellékek, többek között az életerő-elixír kortyolgatása, illetve az új móka, a tehénvirág gondozása (lásd később)...

TUDTAD-E? Nagyon hálás a kapcsolatokra a csak egyetemistáknál elérhető közös beszélgetés (Talk / Hang Out). Ilyenkor a földön elterülve dumáltok. A közted (Ask To Hang Out) max. 6 fő vehet részt ebben.

TUDTAD-E? Az egyetemről kilépéshez a telefonban válaszd a "Call / College..." pontot, és itt a "Registrar Drop Out" opciót!

Household: Némi fogalomigazítás következik. Eddig a karakterkészítés úgy nézett ki, hogy megadtad a családnevet, majd létrehoztál pár embert és felállítottál közöttük bizonyos kapcsolatokat – vagy semmit, például Kovács úr, a felesége, plusz egy szolga. A játék ezt a csapatot Kovács családnak hívta, és te is kénytelen voltál a +1 sikamókusnak ezt a nevet adni. Nem túl logikus, tegyük hozzá. Most azonban mindez megváltozik. A karaktergeneráló képernyő első kérdése, lent középen a „Household" neve – fordítsuk ezt lakóközösségnek (eredetileg „háztartás"-t jelent, de ez szerintem kissé zavaró). Innentől kezdve minden egyes figurának megadhatsz kereszt- és családnevet, így a feleség akár megtarthatja leánykori nevét is. A lakóközösség neve bármi lehet, Újgazdagék, Csipet csapat, ami tetszik. A másik móvum a „Household Merge". Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy egy létező, házban lakó közösséghez hozzácsaphatsz akármennyi új embert (természetesen a létszámlimit erejéig). A beolvadó csapat az előző közösség nevét veszi fel, de egyéni neveik megmaradnak. Ezt az tudja igazán értékelni, aki egy legénnyel elindult az életben, megházasodott, majd amikor jött a gyerek, kénytelen volt felfogadni drága pénzből „nanny"-t. Most simán kilépsz a városba, létrehozol egy pótnagyit, és bevágod kis családod közepébe, lehet örülni. De így akár „örökbe fogadhatsz" gyermekeket is, ha jó anyagi körülmények közé kerülsz, felvehetsz szolgálókat, és így tovább – nagyon hasznos móka!

Egyéb okosságok:

· A különféle, karrierekhez kapcsolódó munkaruházatok bekerülnek a családi szekrénybe, így ha valaki apuka szkafanderében akar flangálni, nyugodtan megteheti.

· Új kaják: a mikrosütőben „Cup O' Ramen" készíthető, és a pizza mellett immár kínai kaját is lehet rendelni (vigyázat, durván hízlal!).

· Ha két, vagy több számítógép van a lakásodban, LAN-partit lehet összehozni, mely igen jó hatású a mókamérőre.

· Remek újdonság, hogy automatából vásárolhatsz mobiltelefont, MP3-lejátszót és kézi játékgépet. Végre nem kell elszenvednod magad egy telefonhoz, minden hívást ott intézhetsz, ahol vagy. A két utóbbi +5, illetve +6 ponttal növeli a mókát, és ez is finom, hiszen szintén bárhol előkaphatod, ami főleg az egyetemistáknál lesz nagy jelentőségű...

· Van egy új tévécsatorna, ebben éjjel-nappal sport megy, és ehhez kapcsolódóan lehet sportpartit rendezni, ahol összeránthatod a haverokat, és pizzát zabálva lehet anyázni a botlábú focistákat.

· Van 17 új interakció, pár új NPC, csomó tárgy, ami fontos, az szerepelni fog a leírásban.

III. FEJEZET: Elmélet – az új generáció, készülődés a diplomára

A játék legnagyobb móvuma persze maga az egyetem, és az ő lakossága. Ennek szellemében a fejlesztők létrehoztak egy új generációt, a „teen" és az „adult" közé beszúrva: ez a „young adult". No, most tessék figyelni, nem lesz egyszerű! Ha egy gyerekből tini válik, választhatsz: éli a tinédzserek világát, míg felnő (nem lehet mindenkiből diplomás), vagy elmegy egyetemre. Utóbbi esetben a következő történik: azonnali hatállyal lezárul a „teen" korszak, megkezdődik a „young adult", mely egy teljesen más dimenzió (lásd lejjebb). Az egyetemet megjárt szimek (függetlenül attól, hogy lediplomáztak-e, vagy sem) életútján megjelenik a +1 ikon, tehát ha ránézel egy karakterre, és ott öt ikon van, az illető nem járt felsőfokú intézményben, ha pedig hat, igen. Akit kidobtak vagy kilépett, ez az ikon át lesz húzva, aki diplomát is kapott, egy csillaggal lesz jelölve. Amikor ez a figura visszatér a „normál" életbe, gyakorlatilag ott folytatja, ahol egy felnőtt, egyetemre nem járt tini, tehát pályakezdő felnőtként. Ámde!

A játékba bekerült négy új karrier, melyek elég durvák – elsősorban fizetés szempontjából. Az alapcsomagban a csúcsatléta tudott összehozni 3000 dollárt, a többiek 1500-2500 között kerestek. A mostaniak ezt jóval meghaladják, ezeket az *Egyetemi karrierek* táblázatban részletesen megtaláljátok. Mivel a későbbiekhez jól fog jönni, mellékeltem az alapcsomag karrierjeinek részletezését is (*Alap karrierek*). A természettudós nem elírás, a jóember tényleg 10 lepedőt hoz haza - igaz, ezt csak egyszer, ugyanis egyetlen munkanapja van, a hét többi napja szabad. A filmsztár három napot melózik, tehát a heti fizuja 15 ezer. Igen ám, de *ezen új szakmák csak egyetemet megjártak előtt nyílnak meg*, ráadásul annak eredményétől függően egyből magas szinten - erről hamarosan bővebben szólok. A rutinosak azt is láthatják, hogy bizony nem sétagalopp a dolog, hiszen az alapszakmákhoz 3 képességet kellett ápolgatni a barátok mellett (a tudós kivételével), itt viszont már négyet, ez elég kemény móka.

Az egyetemen nem játszik be a szokásos öregedés, itt tanévek vannak, mégpedig négy, ezek neve angolul: *Fresh*, *Sophomore*, *Junior* és *Senior*. Mindegyik két félévből áll, minden félév három napig tart, ez ugye összesen 24 nap, ehhez jön 3 plusz ajándék, amikor megünnepelheted a diplomádat, így összesen 27 napot tölthetsz el az alma mater falai között. Legalábbis minimálisan. Ugyanis minden félév végén záróvizsgát (Final Exam) kell tenned. Ha ezen nem érsz el legalább D+ minősítést, még egyszer megismételheted a félévet, aztán jön a pótvizsga. Itt C- eredményt kell produkálnod, ha nem jön össze, azonnal kicsapnak a suliból (így legrosszabb esetben 51 napot húzol le).

Az egyetemi évek alatt és után a következő bónuszok járnak:

· *Az első év végén kapsz egy új vágy ikont, az utolsó elvégzése után pedig még egyet, így tehát összesen hat lehetőséged lesz, hogy az életben aspirációdat és befolyásodat növeld.*

· *A harmadik év végén plusz egy „lock" lehetőséget kapsz, így már két vágyat vagy félelmet rögzíthetsz, ami újfent hatalmas segítség.*

· *Ha sikeresen elvégezted a másodévet, lehetőséged van embered aspirációját megváltoztatni. Óriási esély!*

· *Az egyetemi évek során persze rengeteg barátot szerzel, növeled képességeid, melyek hatalmas lökést adnak majd a választott karrierednek. Van pár interakció, mely csak felsőfokú képzésben részesült szim sajátja lehet, és persze pár aspirációs jutalomtárgy, amit szintén csak ezek érhetnek el – ezekről később.*

Diploma előtti tanintézet-elhagyásért: az alábbiakal bűnhődhetünk:

· *Megtarthatja minden, a tanulmányi évek alatt megszerzett bonuszát (pl. ha elvégezte ez első évet, a +1 vágyikont), de nem érheti el a csak diplomásoknak fenntartott négy új karriert. Ez vonatkozik a kicsapott és az önként kilépett diákokra is.*

· *A kirúgott tanuló egy további félelemikonnal lesz büntetve.*

TUDTAD-E?

A karakterkészítő műhelyben a tükörtől balra „minden szimek atyjának" portréja.

Az egyes félévek tanulmányi eredménye összeadódik, ez a GPA, melyet a „Job" panelen leolvashatsz. Az utolsó vizsga végén a GPA dönti el, "simán", vagy kitüntetéssel (With Honor) szerzed meg diplomádat: 3.7: Cum Laude, 3.9: Magna Cum Laude, 4.0: Summa Cum Laude.

Akik még velem vannak, most kapaszkodjanak, mert jön a magyarázat, mire jó mindez. Ehhez azonban meg kell értenünk a Sims 2 belső logikáját az álláshoz jutások ügyében.

Amikor egy felnőtt kiválaszt magának egy munkát, a program megnézi, hogy az adott karrierhez szükséges feltételek közül menynyinek van birtokában, és e szerint ajánlja fel az állást. Ha a karakter 6, vagy annál kisebb szintre alkalmas, minden esetben egy ennél kettővel alacsonyabbat kínál. Ha 7, vagy ez fölött, akkor mindig 6-os szintű álláshoz jut. Legjobb egy példával magyaráznom – nézd meg a *Művész* (Artist) táblázatot! Ha az álláskereső az ott felsorolt négy képesség közül mondjuk 5 kreativitás, 5 mechanika, 5 karizma és 3 főzés, plusz 5 barát birtokában van, ez egy 6-os szintű állásra (Art Forger) jó. Ez a felnőtt a fenti szabály miatt viszont 4-es, azaz Comic Book Penciller állást kap. Ellenben ha megvan akár a 7-es szinthez kellő 6/6/6/3/8, akár a 9-eshez jó 9/8/7/5/10, akkor is csak a 6-ost fogja megkapni, innen kapaszkodhat felfelé.

Fentiekkel szemben egy diplomás helyzete a következő: a -2-es szabály él, de a 6-os leszabályozás nem, azaz fenti példánál a megfelelő feltételek megléte esetén egyből megkapja a 7-es, vagy 9-es szintű állást, viszont a 6-osnál ő is csak a 4-est. No most. A kitüntetettek annyiban élveznek előnyt, hogy ha szakirányú pályán helyezkednek el, +1, +2, vagy +3 szinttel magasabb álláshoz jutnak, azaz a fenti példánál maradva, ha a koma Art (Művészet) szakon végzett „Cum Laude" diplomával, és ezt a szakmát választja, a 7-es feltételének megléte esetében 8-as, egy „Magna Cum Laude" birtokában 9-es állást kap. Ha nem szakmában helyezkedik el, mondjuk sportoló vagy bűnöző lesz belőle, ez a bonusz nem jár. Tapasztalatom szerint viszont nem kaphatsz egyből 10-es állást – legyártottam Will Wright urat, Summa Cum Laude végeztem biológia szakon, kimaxoltam a szükséges értékeket, begyűjtöttem 8 barátot, mégis csak 9. szintű állást kaptam a természettudós pályán, tehát valószínű, hogy a maximum így elnyerhető legmagasabb karrierlépcső a 9-es szint.

NAGYON FONTOS! A diplomásoknak szóló állásokat csak számítógépen találhatod meg, újságban nem! Napilapból bármilyen diplomád is van, mindig alapszintű munkához jutsz!

A suliban általános karra kerülsz, itt kell szakosodnod, azaz kiválasztani egy neked megfelelő szakirányt – erről a gyakorlati részben szólok

TUDTAD-E?

Itt is kell hagyományos módon számlát fizetned, ne felejtsd el, mert sulyosan megbüntetnek!

majd részletesebben. Tizenegy szak van, mindegyik egy bizonyos későbbi karrierhez megfelelő, és 4-4 képességre koncentrál, ezekről az *Egyetemi karok* néven találtok egy táblázatot. Nagyon fontos tehát (nem hiába, valóban az életre nevel ez a játék!), hogy tudatosan válaszd ki a téged érdeklő szakterületet, azaz előre megtervezd életpályádat. Nyilvánvalóan mindezt már az aspirációnál kell elkezdened, hiszen ez mindennek alapja – az életcél belépésével immár egyértelmű, melyik aspiráció mely szakmához passzol, ezt az *Egyetemi karrierek és aspiráció* táblázatban foglaltam össze. Ha emberednél valamely szakma csúcsa az életcél, innentől kezdve célszerű erre szakosodni, hiszen egy diplomás igen könnyen elérheti ezt, és ez óriási előnyt jelent!

Igen ám, de a szakok és szakmák összevetésénél kiderülnek huncutságok. Aki szakács akar lenni, választhatja a művészet és filozófia szakot is. Csakhogy e szakma műveléséhez karriered során logikára, kreativitásra és persze szakácstudományra lesz szükséged, és ha megnézed a táblázatot, a művészet szakon nincs logika, helyette az itt feleslegesen mechanikát oktatják, így ez esetben csak a filozófia a nyerő, ott van mindhárom, bonusz karizmával. E kiértékelést végigvezettem minden szakmán, így az alábbi eredményre jutottam:

· **Artist:** Art

· **Athletic:** Drama, mást nem is lehet, viszont mellette mechanikát kell tanulnod ezerrel (vagy szerelni, ami tönkremegy)!

· **Business:** Economics

· **Culinary:** Philosophy

· **Criminal:** Literature

· **Law Enforcement:** Biology

· **Medical:** Physics vagy Biology (mindkettő jó, utóbbiban Body van, tehát ha lusta az embered, inkább előbbit válaszd)

· **Military:** Political Science

· **Natural Scientist:** Biology

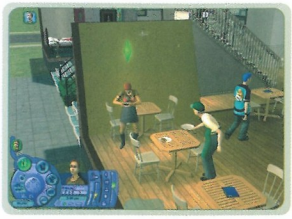
· **Paranormal:** tökéletes nincs; a Psychology mellett szakácskodást, míg a Philosophy mellett tisztítást kell tanulnod. Ez utóbbit talán könnyebb a kolesz rendszeres feltakarítása mellett.

· **Politics:** mindegyik jó - History (+ mech.), Economics (+ mech.), Drama (+ body).

· **Science:** ez speciális, így itt igazán ideális nincs; akár a Physics, akár a Mathematics mellett döntesz, pluszban főzést kell tanulnod.
· **Show Business:** Drama
· **Slacker:** Literature (+ cook), Art (+ body); lustáknak előbbi.

Tehát ha egy Romance aspirációjú leányka fő életcélja, hogy mesterszakács legyen, válaszd a filozófia szakot, és hajts rá 4-6 barát beszerzésére e mellé, plusz minél magasabb pontátlagra. Ez elég munkás dolog lesz, mert van pár csavar a dologban – szerencsére némi segítség is akad.

Technikailag maga a tanulás a következőképp néz ki: a „Job" panelen találsz egy mércét (Class Performance, nevezzük tanulmányi eredménynek), mely kezdetben nem teljes, és látható rajta egy fehér szintjelző is. Jobb oldalt a szokásos módon be vannak jelölve az adott szakhoz szükséges képességek – ha ezeket megszerzed, az említett mérő „kiteljesedik". Az a bizonyos fehér vonal a vizsgaszint, értékelhető eredményhez legalább ezt el kell érned (ha nem, jön a félévismétlés), ehhez az alábbi tevékenységeket kell végrehajtanod:



· **Előadásra kell járnod.** Ezek napi két órát rabolnak el, ha kihagyod őket, romlik az eredményed. Mivel munkába szállító autó nincs, egy órával az előadás előtt figyelmeztetést kapsz, és épp úgy, mint ott, a megfelelő ikon megjelenik embered parancssorában, ha mégsem, kattints a karakteren, és válaszd a „*College / Go to Class*" pontot.
· **Félévi írásbeli dolgozatot kell írnod.** Ehhez számítógépre van szükséged, ezen válaszd a „*College / Write Term Paper*" pontot.
Mint a diákok házi feladatánál, ezt is bármikor félbehagyhatod, és később folytathatod, a haladást százalékban láthatod. Ez dobja meg legjobban a mércét, érdemes minél előbb letudni!
· **Házi feladatokat kell megoldanod.** Ez nagyban hasonlít a kisiskolások tevékenységéhez, kis kék könyvecske, saját magadon kattintva érheted el a „*College / Do Assignment*" pont alatt. Ekkor embered keres egy asztalt, és ott nekiáll tanulni. Ez is bármikor megszakítható, csak jegyezd meg, hol hagytad a füzetet (mert lesz, hogy az egész ebédlő tele lesz ilyenekkel, és viszi az időt, míg megtalálod a magadét – legjobb, ha miután embered otthagyta, berendezés módban átviszed a szobájába a cuccot), ezen kattintva folytathatod a melót.

TUDTAD-E?
Érdemes beruházni egy ébresztőórára, hogy véletlenül se késs el az órákról! Ha van pénzed, egy kényelmesebb ágy sem árt...

· **Kutatásokat végezhetsz.** A könyvszekrényen új menüpont jelent meg: „*College / Research*", ezzel nekiállhatsz a munkának. Érdekesség, hogy ezt többedmagaddal is végezheted: amikor embered belemélyed a könyvbe, kattints egy közelben álló komára, és válaszd ki az „*Ask To Join Group Research*" parancsot; gyorsabb a tanulás, az együtt tanulók kapcsolati értéke is nő picit, és persze a szociális mérce is. Ez a móka gyakorlatilag addig tart, míg le nem fújod, azaz tetszés szerinti mértékben tornázhatod fel vele a mércét (a könyvtár [Library] ideális erre!).
· **Összehaverkodhatsz professzorokkal.** Ez egy érdekes lehetőség; a program a jobb felső sarokban rendszeresen értesít, ha embered az előadásokon megismerkedett egy tanárral, ők bekerülnek az ismeretségi körödbe, és barátokká, sőt akár szeretőkké tehetők.
· **Plusz** - mindehhez társul, hogy éppúgy, mint bármely munkánál, egy magas hangulatban végigült előadás többet hoz a konyhára, mint sárga vagy alacsonyabb szintnél. Platina aspirációnál igen hamar feltornázhatod eredményeidet!

Nagyon fontos, hogy miután elérted a maximumot, a mérce nem nő tovább, tehát felesleges bármit is tanulnod a továbbiakban. Épp ezért, amint tudod, nyomd fel hamar magasra az eredményjelzőt annyira, hogy a hátralévő egy, vagy két előadás majd kitöltse azt, és foglalkozz képességeiddel és a barátokkal. Érdemes a befolyáspontokat a munkák elvégeztetésére fordítani, és nagyon hasznos az aspirációs „kincstárban" vásárolható gondolkodó sapka (Thinking Cap) is, ha magad végzed ezeket (ebben elmehetsz a suliba is).

Lássuk, a fentiek hogyan működnek a gyakorlatban!

IV. FEJEZET: Gyakorlat - út az egyetemre

Mielőtt belevágunk az egyetemi lét taglalásába, mindenképp kell egy kis kitérőt tennünk, azaz megnézni, hogyan is jut el egy ifjú szim az alma mater falai közé, ha nem ott helyben gyártjuk le a szabóműhelyben – azaz picit térjünk vissza a „lakóvárosba".

Mint hátrébb megírom, a legkönnyebb dolga azoknak lesz, akik háztájiban nevelnek egyetemistát. És ezt máris magyarázom. Ahhoz, hogy elvégezd a főskolát, rengeteg képességedet kell nagyon magas szintre emelni, ezekre majd az életben is szükséged lesz, hiszen komoly magasságban kezded a szakmád. No most. Ez az életcél dolog kicsit beleszemetelt a múzlinkbe, épp ezért első eldöntendő kérdés: ráhajtasz-e egy konkrét pályára, vagy rábízod magad a véletlenre. Miért is? A továbbiakat egy példán vezetem le.

CHEAT TIPP

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Keresd meg az "swkotor2.ini" fájlt abban a könyvtárban, ahova a játékot telepítetted. Nyisd meg egy szövegszerkesztővel (pl. notepad), és a [Game Options] sor alá írd be az alábbi sort:

EnableCheats=1

Játék közben nyomd meg a ` billentyűt, majd az [ENTER] vagy a [SPACE] billentyűt a konzol aktiválásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

heal - Életpont visszaállítása
addlevel - Tapasztalati pont növelése
whereami - Tartózkodási hely kijelzése a térképen
infiniteuses - Az összes korlátozott számú eszköz korlátlanra változtatása
revealmap - Térkép felfedése (M billentyű lenyomásával)
givecredits XX - XX mennyiségű kredit hozzáadása
giveitem - Kívánt eszköz megszerzése
givemed - 100 Med Kit hozzáadása
giverepair - 100 Advance Repair Kit hozzáadása
givecomspikes - 100 Computer Spike hozzáadása
givesecspikes - 100 Section Spike hozzáadása
givesitharmour - Páncélzat maximálisra állítása
setcomputeruse XX - Computer Skill XX szintre állítása
setdemolitions XX - Demolitions Skill XX szintre állítása
setstealth XX - Stealth Skill XX szintre állítása
setawareness XX - Awareness Skill XX szintre állítása
setpursuade XX - Persuade Skill XX szintre állítása
setrepair XX - Repair Skill XX szintre állítása
setsecurity XX - Security Skill XX szintre állítása
settreatinjury XX - Treat Injury Skill XX szintre állítása
setstrength XX - Strength Skill XX szintre állítása
setdexterity XX - Dexterity Skill XX szintre állítása
setconstitution XX - Constitution Skill XX szintre állítása
setintelligence XX - Intelligence Skill XX szintre állítása
setwisdom XX - Wisdom Skill XX szintre állítása
setcharisma XX - Charisma Skill XX szintre állítása
addexp XX - XX tapasztalati pont hozzáadása
turbo - A karakterek gyorsabban mozognak
invulnerability - God Mód
restartminigame - Mini játék újrakezdése sikertelen próbálkozás esetén
addlightside XX - XX tapasztalati pont hozzáadása
adddarkside XX - XX sötét oldal tapasztalati pont hozzáadása

Kreáltam egy családot: mama, papa, nagypapa, plusz egy leánygyermek, Lizbeth - nevezzük Bözsinek. Úgy határoztam, hogy a csajból sztárt nevelek, azaz a Show Business irányába terelem. Ehhez majd a Popularity aspirációt kell választanom, ám ekkor még nem tudni, mi lesz az életcél – 1 db zsákbacic. Az egyetemen majd a Dráma karra kell járni, ez a következő képességeket fogja igényelni a négy év alatt (lásd a mellékelt *Egyetemi órarend* táblázatot!): Cook, Mechanical, Clean 1-1, Body 4, Logic 4, Creativity 4, Charisma 5. Maga a szakma majd 10-10 Body, 9 Creativity és 6 Logic meglétét követeli meg. Egyértelmű, hogy a gyermeket tehát ezekre kell megtanítani. Az egypontosok könnyűek, ezeken kell előbb túlesni, aztán jöhet a nehezebb dió. Játszani festegetéssel / zenéléssel, illetve sakkozással / távcsövezéssel kell, hétvégeken pedig gyúrni ezerrel (ha van pénzed, az új futógép nagyon ütős a célra!). Cél az egyetemre szükséges képességszintek megszerzése, így ott majd nem kell fejlesztéssel foglalkozni, a tanulás mellett így mókákra is lesz idő.

És akkor most jön az említett lutri: Bözsi kamasz lesz, azaz teen. Ebben a pillanatban ki lehet választani az említett Popularity aspirációt – és izgalomtól dobogó szívvel megnézni, mi is lett az ő életcélja. Nekem nem volt mákom: a drága csibe tábornok akar lenni! Egy ilyen törékeny, finom úri hölgy, miután ennyit güriztem a faragásával... Hát egy túrót, babám! Sztár leszel, punktum. Ilyenkor persze, ha a képességek nagyjából közösek, átválthatsz a másik szakmára, én is választhattam volna a katonait, magas body, mech és karizma oda is kell, távcső helyett viszont a vécékefére kell rácsavarodni (bár lehet, hogy majd 40 évesen otthagyom Hollywoodot, és bevonulok...).

A teen életkort természetesen ki kell aknázni nod – bőven elég a lányt / fiút a szülinap, azaz a felnőtté válás előtt egy nappal egyetemre küldeni, addig folytatnod kell a képzését. Nagyon fontos, hogy innentől kezdve elérhető a telefonon, illetve a számítógépen egy új menüpont: a „College". Itt három pontot találsz, a „Move to College"-re bökve küldheted cseметédet a közintézménybe. A másik kettő izgalmasabb: az „Apply For Scholarships", és az ehhez tartozó „Review...". Ez nem más, mint az ösztöndíj. Többre is pályázhatsz, így akár az egyetemen több ezer szimoleon is ütheti emberkéd markát jó tanulása jutalmául. A lehetőségeket az *Egyetemi ösztöndíj* táblázatban találjátok meg. Az említett menüponttal bármikor, ha valamely feltételre beértél (például elértél egy képesség 8. szintjére), feliratkozhatsz a listákra, ennek állását lehet megtekinteni a „Review..." pont alatt.

Ha minden baba, magasak a képességeid, megvannak az ösztöndíjak, választ ki a „Move..." pontot, és irány az egyetem! A folyamat kissé furcsa: a gyermek taxiba ül, és elhagyja a házat, eltűnik a családból, és bekerül a közös „ifjú felnőtt" rekeszbe. Innentől kezdve maradék családi élheti tovább mindennapjait – ahhoz, hogy a srácot terelgesd, manuálisan át kell menned az egyetemvárosba.

V. FEJEZET: Gyakorlat – az egyetemi élet

A városba érve a szokásos lehetőségeid vannak: vagy belecsöppensz egy már ott élő emberke mindennapjaiba, vagy gyártasz egy új simet (lásd fent), illetve a karaktertárolóból kiválasztasz kész figurákat.

Nyissuk is meg ezt a rekeszt (első gomb a menüben)! Ha a fenti sort követted, ifjú embered ott figyel az egyik rekeszben, máris beköltöztetheted. Van viszont egy új lehetőség is: a bal szélső körmenü jobb oldalán van egy új ikon, a jól ismert babérkoszorús embléma. Erre kattintva az egyetemvároshoz kapcsolódó település összes fősulijáért emberét láthatod, a bal oldali listából kiválasztva őket megjelenik portréjuk és pénzügyi helyzetük, a felső nyíllal átpakolhatod őket a jobb oldalra, és nevet adva a lakóközösségnek máris kész a csapatod.

Ha megvan az embered vagy csoportod, el kell őket helyezni. Több lehetőség is van. Az első a kollégium (Dorm, Dormitory). Beköltözéskor nem kell fizetned, sok ember él benne, így nagy a lehetőség az ismerkedésre, ráadásul saját menzája van, ahol munkaidőben egy szakács eléd pakolja a tápot, el is mosogat utánad, így ezzel nem kell foglalkoznod. A másik a magánház, ezt ki kell bérelned, viszont legalább a tiéd, de magadról kell gondoskodnod. A harmadik a már említett összefésülés, azaz egy magánházba betolni karakteredet, a többi ugyanaz, mint előbb. Fontos tudnivaló: a magánházakban szabadon építkezhetsz, átalakíthatod őket, a szokásos módon. A kollégiumban erre nincs lehetőség.

A koleszben szobát kell foglalnod: kiválasztasz egy pofás zugot (ideálisan azt, ahol van számítógép, illetve amelyiknek legnagyobb az alapterülete), majd az ajtón kattintva kiválasztod a „Claim Door" pontot, ekkor embered elhelyezi bájos portréját a nyílászáróra, és attól kezdve ez az ő területe. Találsz itt egy másik opciót is: „Close Door", erre bökve felkerül egy „behajtani tilos" tábla az ajtóra, így senki nem léphet a szobádba - ami elsősorban azért jó, mert így csak te tudod leszüretelni a simoleon-fa termését... Mindkét menüpontnak van ellentettje, tehát kinyithatod birodalmadat és el is hagyhatod azt.

Érdekes egyébként, hogy a többi lakó szobájának berendezését nem láthatod, csak ha belépsz hozzájuk, megsúgom: ez az amúgy botrányos memóriakezelés megkönnyítésére született, így legalább e sok szoba tárgyainak feldolgozása nem lassítja (tovább) a játékot. Ha nincs az ajtón az említett „ne gyere be" tábla, simán a helyiség belsejébe kattintva benyithatsz oda, és ekkor feltűnnek a részletek. Kissé nehézkes megoldás, de ez van.

Maga a kollégiumi lét egyszerű: először is egy számítógéphez kell ülnöd, és ott kiválasztani a „College... / Registrar – Declare Major" pontot, ezzel jelentkezel a szakra. Első évben még nem kötelező szakosodni, csak a másodiktól, ám én ajánlom, hogy mindjárt az első napon tedd ezt meg, egyébként össze-vissza kell majd képességeket fejlesztened, aminek sok teteje nincs. Mivel a fentiek alapján már úgyis eldöntötted, mi lesz a pálya, ez nem lehet gond. Ha ez megvan, a III. fejezetben leírt módon rá kell startolnod a minél jobb tanulmányi eredményre, és az ismerkedésre. Ez utóbbi azért is jó, hogy minél előbb teljesen „kinyíljon" a befolyásmérő, és a körülötted élők neked dolgozzanak (Write Term Paper, Write Assingment), így több idő jut másra. Annyi még a tudnivaló - erre utaltam már többször is -, hogy a különféle tanulási tevékenységek eddig nem látott mértékben szívják le a szórakozásmérőt, tehát erősen rá kell koncentrálnod a mókázásra is, meg kell találnod azon lehetősége-

TUDTAD-E?
Az új mókák (karakter / Play...), mint a Kicky Bag és a Pillow Fight, nagyon kellemes hatásúak a kapcsolati értékekre!

ket, ahol hamar fel tudod pörgetni ezt a szükségletet, erre legjobbak a közösségi épületek – biliárd, játékgépek, a buborékos vízipipa, és társaik. *Megjegyzés, fontos: a 3. (Junior) év végéig lehetséges kart váltani (számítógép, College... / Registrar – Change Major), ha rossz helyre böktél, bármikor korrigálhatod!*

Ha sikeresen megszerzed a diplomát, három napod marad, hogy elhagyd a házat. Ilyenkor érdemes még minél több emberrel megismerkedni, hogy későbbi életedben elérhetőek legyenek (akár telefonon a „Call / College... / Campus Directory" pontból mindenkit végighívni). A távbeszélőn a „Throw Party" pont alatt megjelenik a „Graduation Party" opció, ezt választva összehívhatsz egy diplomaosztó bulit. Ha mindennel végeztél, a telefon „Move Back To..." pontjával visszakerülsz a lakóövezet karakterrekeszébe – illetve az említett buli végén automatikusan. Ez kissé béna megoldás – ha azt

akarod, hogy embered visszakerüljön a családjába, össze kell fésülnöd őket - azaz kivenni a rekeszből a figurát, és berakni a szerető, szülői házba.

V. FEJEZET: Gyakorlat – speciális mókák az egyetemen

Greek House

Két egyetem, La Fiesta Tech és a Sim State University területén található két-két épület, úgynevezett Greek House, melyeket a görög ábécé Sims átiratú betűi (Cham, Nagard, Hoh, Urele, Annya, Fruhm, Oresha, Var) jelölnek, egyik fiús (Fraternity, Frat), másik lányos (Sorority). Amcsi filmekben biztos mindenki találkozott ilyennel (Alfa-Kappa-Omega). Ha egy ilyenbe be akarsz kerülni, a telefonon megtalálod a „Greek House..." pontot, ezt tárcsázva átjönnek a tagok (célszerű persze saját nemed házát kiválasztani), tógában-saruban; 6 perced van rá, hogy a figurákkal megadott kapcsolati pontot elérj, ha ez sikerül, felvesznek. Ez egyébként szinte lehetetlen, ugyanis a tagok rendszeresen szétfutnak a házban, és meg sem találod őket. Ezért a legjobb, ha megnézed, kik ők („Call / College... / Campus Directory" – a nevek alatt ott van az adott ház neve is!), és egyenként összehaverkodsz velük. Ha mindegyikük cimbora, jöhet a hívás, és máris bingó. Ha tag vagy, át is költözhetsz a házba: telefon, „Greek House / Move", ekkor embered eltűnik a koleszból, ki kell menned a városnézetbe, és belépni az adott ház szimulációjába (és nyakadba szakad még egy halom szim élete).

Tagként az alábbi bonuszok járnak:
· *Telefonon összehívhatsz egy dévaj tógapartit - „Throw Party / Toga Party";*
· *Ha kifáraszt a nagy buli, szimedre kattintva elérhető a „Sleep On Floor" opció, azaz alhatsz a padlón is, olyan, mintha ágyban lennél: nem megy le a komfort, és gyors a feltöltődés.*
· *Ha valakivel magas a kapcsolati pontod (barát a biztos), az „Ask To Pledge" ponttal „szolgáddá" teheted; az illető a házban dekkol jó darabig, az „Influence To" ponttal bármit megparancsolhatsz neki, ez nem kerül befolyáspontba. Ha a figura kitölti a szolgaidőt, felveheted a házba, ehhez még párszor meg kell őt hívnod, míg a bal felső sarokban megjelenik az „XY has at last spent enough time..." kezdetű felirat, ezután a „Propose / Move In" opcióval beköltözteted.*

TUDTAD-E?
Bár picit drágább, a tűzjelző helyett a „tűzes" tárgyak (pl. gáztűzhely) fölé építs esőztetőt (sprinkler)! Ez rögtön eloltja a lángokat, nem kell várni a tűzoltóra.

Ilyen lakot te is létrehozhatsz, ehhez magánházba kell költöznöd, és ott a telefonon a „Greek House... / Apply For Charter" pontot kiválasztani, Yes, OK, és némi pénzmag levonása után máris van saját görögházad (ha saját, jópofa nevet akarsz, városnézetben építs egy házat, vagy egy létezőt pakolj le, és nevezd el ízlés szerint). Fontos, hogy e házaknak van minőségszintje, mely attól függ, a lakóknak összesen hány barátja van; minél magasabb a szint, annál több embert vehetsz fel, és több szolgát is tarthatsz.

TUDTAD-E?
A házi feladat megírását csak akkor tudod kérni befolyással, ha előbb elvégzed, és valahová letetted a leckekönyvet!

Secret Society

Minden egyetemvárosban van egy titkos társaság, még titkosabb főhadiszállással, mely nem látható a térképen (ha saját várost építesz, a „Special Lots" pont alatt találsz három kész házat, amint leteszed, eltűnik, a tetejébe akár más objektumot is építhetsz!). Tagjaik a kollégiumban civilben járnak, a közösségi helyeken viszont egyenruhában: a fiúkon fekete, a lányokon mélybordó nadrág, mindegyik nemen fekete zakó, bal oldalt, a szív felett egy lámafej. Három ilyen komával kell összeverkodni (sima barátság elég), ezután várni türelemmel. Amikor legkevésbé számítasz rá, egy holdfényes éjfélórán felbukkan valaki... És a többi legyen meglepetés, jópofa dolog! Ha taggá válsz, az alábbi jóságokban részesülsz:

· *Bármikor elmehetsz a főhadiszállásra (telefon, „Call / Transportation"), és használhatod az ott található különleges tárgyakat, ez egy nyugodt hely, lehet tanulni is, lazulni is; hazamenetel: önmagadon klikk és „Go Home".*
· *A komputereken meghekkelheted az osztályzatokat („College... / Hack Grades"); ezt csak magas logikával tedd! Ilyenkor megjelenik balra fönt egy ablak, benne a kockázati szint, és a bekapcsolt „riasztók"; ha ez úgy 50 körül jár, gyorsan lépj ki az ablak bezárásával! Ha lebuksz, jön a jard, és súlyos pénzbírsággal sújt.*
· *Megtanulsz egy titkos kézfogást, a tagokat így üdvözölheted (Greet with Secret Handshake).*
· *Viselheted az egyenruhát.*

Pénzkeresés

Csak címszavakban egy összefoglaló, mivel kereshetsz plusz pénzt a koleszban:
· **Tanulás**: ez hoz legtöbbet a konyhára, C-esetén 300-at kapsz, ez nő felfelé, az A+ 1200-at fizet.
· **Melló**: a menzán, bárokban, kávézókban leválthatod a személyzetet; kattints a területre, és „Work in...". Az óradíj a következő: Cafeteria 50, Bartender 80, Barista 80.
· **Edzés**: Ha látsz egy edzést végző szimet, kattints rá! Ha az ő Body képessége alacsonyabb, mint karakteredé, megjelenik a „Personal Trainer" opció, ezután pénzt kapsz, emelkedik a Body és a Social is.
· **Oktatás**: Ha látsz egy elhagyott kék leckefüzetet, rákattintva megjelenik a „Tutor X.Y. for Simoleons" opció, ezt kiválasztva máris pénzért oktatsz (plusz nő a kapcsolati érték is). Ez csak másodévtől lehetséges!
· **Zenélés**: Közösségi helyeken a színpadon lenyúlva egy hangszert pénzért játszhatsz, a közelben állókat bevonhatod (Join), így együttest „alapíthatsz". A másik lehetőség emberedre kattintva a „Freestyle for Tips" opció, ez amolyan utcazenélés, forgalmas helyen tedd meg. A zenélés a kreativitáson, a „szájmenés" a karizmán alapul, ha ezek magasak, nagyobb lesz a bevétel.
· **Egyéb**: A pénzfa, a titkos szövetség főhadiszállásán a pénzgyártó automata, biliárdnál a „Hustle" (ellenfeled és közted csökkenti a kapcsolati értéket!). Nagyon trehány ember (Sloopy, max. 1-2 pont) a házi szemetesen (nem kuka, nem automata!) kiválaszthatja a „Salvage" pontot, guberálni...

Sajnos másra már nem maradt helyem, remélem elindulni elég lesz ennyi, a többi rajtad áll. A CD-n az említett táblázatok mellett találtok még egy kis kiegészítést is. Bulizós, sikeres egyetemi éveket, zsíros diplomás állásokat kívánok a Nagard-Annya-Urele ház nevében is!

}[redenc

A cikkhez tartozó táblázatokat a második CD-n találod meg!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2005/02-es számában olvashatjátok.

132 OLDALON! VÁLTOZATLAN ÁRON!

Pariah - bemutató

... A Digital Extremes közel három éves fejlesztő munkájának gyümölcse érik be a Pariah debütálásával, mely könnyűszerrel az év első igazi nagy durranása lehet. A készítők - maradva a First Person Shooter műfajánál - új játékukkal visszatérnek a klasszikus formációhoz; egyaránt kínálnak programjukkal szórakozást single és multiplayer módban, olyannyira, hogy az alkalmazás valójában két, egymással egyenértékű játék; egy kerek egész történet az egyjátékos mód kedvelőinek, és egy pergő, klasszikus többjátékos (frag-gyűjtő) „UT mintájú" móka az internetes és LAN-bulik szerelmeseinek... Az Unrealen nevelkedett fejlesztők azért nem hazudtolják meg magukat ezúttal sem; az akciót ezúttal is a nem túl távoli jövőbe helyezték, igazi sci-fi környezet lesz. A Pariah-ban egészen pontosan a Föld a játék helyszíne, csak egy kicsit másképp. A programban szereplő bolygó már csak egy romhalmaz; az emberiség kimerítette a számára hasznos erőforrásokat, majd sorsára hagyta, és áttelepült a közeli naprendszerekbe... A helyszín ismeretében talán nem meglepő, hogy a játékban az erdőtől a sivatagon át a sziklás kanyonokig változatos kültéri helyszínek kerülnek bemutatásra, de ezek mellett számíthatunk azért – igaz csak körülbelül 20%-nyi mértékben– épületbelsős pályaszakaszokra is. Lesz például egy küldetés, ami egy száguldó vonatban zajlik és olyan helyszínt is alkottak a készítők, amelyhez (szerintük) hasonlóval eddig nem találkozhattunk...

CSAK NÁLUNK!

Dragonshard - bemutató

EXKLUZÍV

... A Warcraft és a C&C sikere után mindenki stratégiát akart gyártani. Körülbelül az zajlott le akkoriban, mint most a hihetetlen népszerűségnek örvendő First Person Shooterek körében: tonnaszámra jöttek az RTS-ek, amelyek közül csak egy-egy volt kiemelkedő. Mára már kicsit elfáradt ez a műfaj, így egy kis vérfrissítés elkerülhetetlenné vált. Kísérletezgetések természetesen vannak (gondoljunk csak az Exigo kétszintes harcára, vagy a Battle For Middle Earth újszerű játékmenetére), azonban a közönség dönti el, hogy ezek életképes próbálkozások e, vagy sem. Akárhogy is, az új ötleteknek nem szabad gátat szabni... A Liquid Entertainment – Ed Del Castillo vezénylésével – kapta a megtisztelő feladatot az Ataritól, hogy elkészítse az első D&D univerzumban játszódó RTS-t. Itt most biztos sok ember felkapta a fejét, mivel a D&D egy tipikus Pen and Paper RPG, amelyből csináltak már ugyan kiváló játékokat, na de mégsem stratégiát! Rendhagyó ötlet belegyúrni egy taktikai programba a klasszikus szerepjáték világát, ellenben nagyon érdekes a próbálkozás... Miből állt eddig egy RTS? Erőforrásgyűjtés, építkezés, fegyverkezés, hadseregépítés, felfedezés, majd az utolsó harmadban jött a harc. A Dragonshard esetében ez az eseményfolyam némiképp módosul. Kezdetnek egy fallal körülvett kis városkánk van, melyet az ellenség nem nagyon tud áttörni, tehát az első öt percben történő rush-okat el is felejthetjük...

DVD tartalom

DUPLA DVD-VEL!

E havi ***teljes játékunk a Vietnam Med Evac***, amely egy helikopteres-megmentős-szimulációs játék. Szerintem! Ebben a játékban egy Bell UH-1 Huey helikopter irányítása lesz a feladatunk a vietnámi háború alatt. A feladat a sérült katonák kimentése lesz a háborús területről, így nem kis ügyességet igényel majd a küldetések teljesítése. A játékban több mint 100 küldetés vár ránk, garantálva a hosszú ideig tartó kikapcsolódást. A Render-Ware 3D-s motorját felhasználva tíz gyönyörűen kidolgozott táj felett zajlik majd a móka. Nem békés természetesen, az ellenfél lőni fog ránk, melyet egy fedélzeti géppityóval viszonozhatunk is. Uccu neki!

A demók között megtaláljátok a **Star Wars Republic Commando**-t, valamint a Pixar/Disney animációs film alapján készült **Incredibles**-t.

Mindkettő jófajta 3D akciójáték. A stratégia kedvelőinek kedvezett a karácsony utáni időszak is, a korongra felkerült az **Act of War: Direct Action** demója. Valamint tekintettel a tavaszi idény indulására itt van még az **UEFA Champions League 2004-2005** is..

A videók között szerepel néhány érdekes bemutató a **Battlefield 2**-ből, egy bemutató a **Worms 4: Mayhem**-ből, valamint több más movie mellett megtaláljátok a SIMS 2 kiegészítő lemezének az **SIMS 2 - University** két videóját is.

A korongra feltettük az **Softimage XSI Mod Tool** nevű csodát, valamint egy ingyenes *Media Center* jellegű applikációt. Megjelent a **Children of Nile, Rome: Total War** és a **Far Cry** című játékokhoz egy-egy javítás.

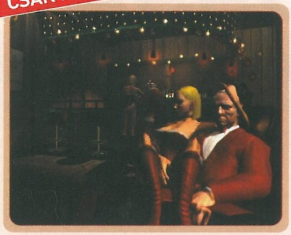
A kísérletező **Half-Life 2** rajongóknak van itten egy jófajta versenyzős mod. Egy kövér pályacsomag is itt figyel **Star Wars Battlefield** nyüvőknek. Valamint klasszikusok kedvelőinek egy **Counter-Strike** Pacman pálya.

Az Extra rovat Teljes játék szekciójába felkerült a **Handheld Quake**, ami bezony egy must have, valamint egy újabb **Mario klón** egy kis mókával fűszerezve. Végül, de nem utolsó sorban egy nagyon aranyos *sziugrós játékról* is említés kell tennünk.

SIMS 2 válogatásunk igencsak kövérre sikeredett, kereken *700 apró módosítást* találhattok benne. Van itt minden, épületek, bőrök, genetikai változtatások, ruhák, nem minden egyéb finomság. Plusz felkerült a *magyarosítás* és egy finom *nude patch*.

Hitman: Blood Money - bemutató

CSAK NÁLUNK!



... Akik emlékeznek még a harmadik rész, a Contracts végére, azok bizonyára velünk együtt értetlenül fogadták az utolsó missziót, ahol nemhogy választ kaphattunk volna kérdéseinkre, hanem egyenesen újabbak jelentkeztek. Történt ugyanis, hogy a visszaemlékezéseink legvégén visszatérünk a jelenbe (ahonnan az egész memoár indult): hősünk halálos sebet kapva, feladatát beteljesítetlenül hagyva kényszerül elhagyni a csatateret. Az a mai napig rejtély maradt, hogy a párizsi operaházban zajló küldetés hogyan torkollhatott ilyen súlyos végeredménybe, de a fejlesztők felől érkező ígéretek szerint a Blood Money választ ad erre a kérdésre. Mégsem ez lesz a legsúlyosabb problémánk a folytatásban, hanem az a - cseppet sem elhanyagolható - tény, hogy kenyéradó ügynökségünk, az ICA bérgyilkosai legyek módjára hullanak. Minden jel arra utal, hogy egy konkurens ügynökség lépett színre, és 47-esünk félelmei csak beigazolódni látszanak, mikor már egyetlen kapcsolattartójával is elveszti a kontaktusát... Üldözött vaddá válva nem marad más választása, mint meghúznia magát egy távoli országban, így krómozott táskájával az Egyesült Államokba látogat. Persze az élet a nagy víz túloldalán sem habos torta - ha ki szeretné deríteni, hogy mi állhat a gyilkosságsorozatok hátterében, pénzt kell szereznie, azt pedig mi mással érthetné el, mint kétkezi munkával...

Star Wars: Republic Commando - leírás

... A játék forgatókönyvírója nem bízott semmit sem a véletlenre, hiszen az első pár percben egy igencsak hangulatos bevezetőt nézhetünk végig, amely klón-életünk első perceitől a főbb lépéseket követi végig egészen felnőtt korunkig. Létrehozásunk oka sem marad titokban előttünk, jómagunk és három társunk alkotjuk az első és egyetlen különlegesen kiképzett klón kommandót, melynek parancsnoki tisztét nekünk kell ellátnunk. Sokáig nem nézelődhetünk, mivel (ahogy azt az Ep.2-ből is ismerjük) azonnal be is vetik az egész klónhadsereget. Ennek okán pár nagyszerű képet láthatunk arról is, ahogy az egész hadsereg elindul a Kaminóról. A következő pillanatban már a Geonosis sziklái felett repülünk, hogy hamarosan leszálljunk a Delta osztag első éles bevetésének színhelyén: a féli lerombolt arénában, ahonnan a jediket már korábban kimenekítették. Parancsunk különleges és a közeli csatatéren zajló harctól távol kell végrehajtanunk: szépen csendben(?) el kell takarítanunk az útból a Geonosis-i főmuftit az útból... A Delta osztag összesen négy jópofa katonából áll, akik amellett, hogy hasonmásai egymásnak és persze Jango Fett tökéletes klónjai, teljesen más személyiséggel rendelkeznek. További különlegesség, hogy a játékban senkinek nincs neve, csak azonosító száma. Ez először kicsit zavaró lehet, és talán erre a készítők is rájöttek, így aztán további becenevet is kitaláltak a jobb megkülönböztethetőség miatt...

PC.Games - 94%

The Punisher - leírás

... A figura védjegye az erőszak. Rózsaszín mackós, hercegnőmentős játékot nyilvánvalóan nem lehetett belőle gyártani. A Volition nem is cicózott sokat: bestiális címet ütöttek össze, melyben korrekt arzenállal lőhetjük halomra a rosszfiúkat és több mint száz változatos módon végezhetjük ki őket. Eddig az elmélet. A gyakorlat sajnos az, hogy az egyre álszentebb Amerikában egy ilyen cím lassan épp úgy halálra lesz ítélve, mint Némethonban (ott nem is jelenhet meg a játék). Miután a kiadó THQ térdet hajtott a fiatalok lelki és szellemi egészségére éberen ügyelő ESRB-nek, kemény öncenzúrát hajtottak végre a címen. Egyrészt beépítettek egy pontrendszert, mely akkor ad nagyobb értéket, ha a bestiális kihallgatás végén elengeded áldozatod (tipikus Punisher-megoldás, nem?), másrészt, ha mégis úgy döntesz, hogy kivégzed a már úgyis félig megnyomorított karaktert, a végső csapás átmegy fekete-fehérbe, épp úgy, mint a színtén eme követelményrendszernek áldozatul esett Kill Bill első részében a teaházi jelenet. Elképesztően képmutató dolog ez, miután amúgy a legkülönfélébb lőfegyverekkel szaggatod darabokra ellenfeleidet, ott pedig patakokban folyik a paradicsomlé. De hát én már úgysem tudok kiigazodni az USA viselt dolgain... De maradjunk a játéknál. A mechanizmus egyszerű: a Megtorló apartmanjából indul minden móka. Van egy arzenálod, melyben az eszközök fokozatosan válnak elérhetővé...

PC.Games - 62%

Street Racing Syndicate - leírás

... A futamok során a látványos manőverekkel, úgymint driftelés, kétkerekezés, előzés vagy ugratás növelhetjük megbecsülésünket (respect), ami mindenképpen szükséges ahhoz, hogy komolyabb versenyekre is benevezhessünk. A győzelmekkel újfajta megmérettetéseket is megnyithatunk, mint például az ügynevezett Respect Challenge, amelyben különféle feladatok teljesítésével nyerhetünk csajokat (checkpoint race, nagy ugratás, autó követése). Összesen 18 modell szerepel a játékban, és bár az én ízlésemnek többségük túl, hogyismondjam, „szabados" kinézetű, azért találtam egy-két viszonylag szimpatikus lánykát köztük. Érdekes, hogy egyszerre több csajunk is lehet, ilyenkor szabadon váltogathatjuk, hogy ki üljön mellettünk az anyósülésen, illetve a rajtoknál is választottunk poligon-alteregója fog segédkezni. Kellő kitartással még videobejátszásokat is megnyithatunk barátnőinkről, bár a pár perces ruhás vonaglások nem hiszem, hogy különösebben lázba hoznák korunk internetező ifjúságát... Aki igazán dögös cuccokat akar látni, az inkább a garázsba vessen egy pillantást. Jó tuning-programhoz méltóan itt is a távol-keleti autók dominálnak, az európai színeket egyedül a Volkswagen modelljei képviselik. Sajnos a Hondák teljesen kimaradtak a játékból, sok rajongó nagy bánatára. A különböző típusok eltérő menettulajdonságokkal rendelkeznek, ami itt talán egy fokkal jobban kijön, mint az NFSU esetében...

PC.Games - 70%

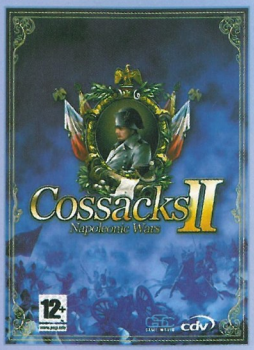
További bemutatók és leírások:

Freedom Force VS The Third Reich	Hearts of Iron 2	Nascar Simracing
TimeShift	Darwinia	MotoGP 3
Act of War: Direct Action	Cold Fear	Pacific Fighters
Star Wars: Empire at War	Dungeon Lords	GTR
Playboy: The Mansion	Tony Tough 2	
SuperPower 2	Forgotten Realms: Demon Stone	

COSSACKS II:
NAPOLEONIC WARS

Eltelt már néhány év azóta, hogy keletről megérkezett a Cossacks mely rövid idő alatt igencsak sikeres és népszerű program lett. Köszönhető ez talán az igényes ám mégis játszható kivitelezésnek, a viszonylag kevés alkalommal feldolgozott történelmi időszaknak és nem utolsósorban annak, hogy ebben a játékban viszonylag nagy seregeket vehettünk irányításunk alá. Több kiegészítő után végre kezünk közé kaphatjuk a második részt, amely minden tekintetben felülmúlja az elődjét, tehát egy igazi folytatásnak tekinthető.

- **CD Link: Kégaléria, Screensaver, Háttérkép**
- **Fejlesztő: GSC Gameworld**
- **Kiadó: CDV**
- **Megjelenés: 2005. április 15.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.cossacks2.de**



Az elkövetkező pár oldalon igyekeztem hasznos tanácsokat és tippeket összegyűjteni, amelyek remélhetőleg nemcsak a kezdők, hanem a veteránok számára is hasznosak lesznek. Még talán annyit tennék hozzá, hogy a verzió, amely alapján a leírást készítettem még nem a végleges program volt, így apróbb eltérések előfordulhatnak.

TUDTAD-E? Arcade módban a morál és a fáradtság hatása felére csökken.

A játékmódokról

Bár a program nyilvánvalóan a netes játékosok számára fog rengeteg álmatlan éjszakát okozni, azoknak sem kell elkeseredniük, akik nem a világhálón keresnek ellenfeleket maguknak, hanem az egyjátékos kampányban élik ki hadvezéri törekvéseiket, ugyanis a program négy különböző játékmódot kínál nekik:

- Történetalapú kampány: egymás után végigjátszható küldetések sorozata, melyben egy hőst alakítva kell végigverekednünk jó néhány ütközetet. A küldetésekre jellemző, hogy egy térképen egymás után több alfeladatot is végre kell hajtanunk a győzelemhez, miközben szép lassan ismerjük meg a játékban lévő sokféle egységet és a program szabályrendszerét. Az első pár küldetés egyébként hivatalosan is a tanítás feladatát tölti be, így mindenképpen javaslom a végigjátszásukat – persze aki végigolvassa ezt a pár oldalt, annak nem kell túl sok időt ezekkel a küldetésekkel tölteni.

- Skirmish mód: alapesetben tíz különböző térkép áll rendelkezésre (de gondolom a későbbiekben ez a szám a sokszorosára fog duzzadni) melyen egy vagy több, gép által vezérelt csapattal küzdhetünk meg, miközben kedvünk szerint választhatunk a játékban lévő hat nemzet közül.

- Battles mód: itt is tíz csata szerepel, ám ezek nagyrészt valamilyen történelmi összecsapást hivatottak bemutatni (a küldetések nevei magukért beszélnek: Austerlitz, Ulm, Vagram...). Ezekben a küldetésekben előre meghatározott számú és fajtájú egységekkel kell kivívnunk a győzelmet (amely az ellenséges csapatok megsemmisítésével vagy a kijelölt pontok elfoglalásával érhető el), miközben nem kell foglalkoznunk gazdasági problémákkal vagy építkezéssel.

- Battle for Europe: ebben a Rizikóhoz hasonló játékmódban egy területekre osztott Európa-térképen élhetjük ki világuralmi törekvéseinket. Minden nemzetnek egy serege van, mely körönként egyet léphet, plusz lehetőség van némi diplomáciára, területfejlesztésre és hadseregünk megerősítésére. Ha harcra kerül sor, akkor azt a már ismert taktikai módban bonyolíthatjuk le, építkezések vagy kiképzés nélkül.

A továbbiakban a skirmish mód lehetőségeire fogok fókuszálni,

két okból: egyrészt, valószínűleg ez az a játékmód, amelyet a legtöbben játszanak majd, másrészt ebben a módban a program (de az átlag is valahol 100-150 körül van). Hogy a dolog ne legyen ilyen egyszerű, a már kiképzett katonák fenntartása is élelmet

TUDTAD-E? A nemzeteknél az épületeket eltérő sorrendben kell felépíteni.

összes lehetősége benne van, míg a többi esetben bizonyos részek kimaradnak.

A gazdaságról

Elég ritka az az RTS, ahol nincs valamiféle építkezés vagy kiképzés. Másfelől viszont sok játék azzal hirdeti magát, hogy „itt nincsen építkezés, csak színtiszta harc". Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya: az építkezős játékokban sokkal több lehetőség és variáció van, hiszen sohasem lehet tudni, hogy az ellenség mire készül, ráadásul a győzelemhez nem feltétlenül az ellenség hadseregét kell szétverni, hanem néha elég megroppantani a gazdaságát. Ezzel szemben a színtiszta csaták általában pergősebbek és kevesebb időt igényelnek. Nos, a Cossacks készítői ügyesen ötvözték a két stílus legjobb jegyeit és ennek megfelelően azt hiszem sikerült egy olyan középutat találniuk, ahol a csaták dinamikusak, de egyben lehetőség van némi trükközésre a kiképzés és az építkezés területén, miközben azonban figyelmünket nem köti le túlzottan a nyersanyagtermelés.

A programban hatféle nyersanyag van, amelyek a következőek:

Fa: többnyire csak az épületek felhúzására van szükség fára, azokhoz viszont dögivel (épületenként többezer egységnyi kell). Néhány harci egység kiképzéséhez is kell fa: az egyszerűbb, dárdás (tehát csak közelharcra alkalmas) katonák mellett az ágyúk építése igényli ezt a nyersanyagot.

Élelmiszer: kizárólag az embereink kiképzésénél van szükség kajára, ott viszont értelemszerűen nem kis mennyiségre. Gyalogosok esetében átlag 5-100 egységnyi élelem kell, ám a lovasságnál előfordulnak olyan csapatok is, ahol egyetlen katona kiállításához több mint 300 kajára van szükség igényel: ha raktárkészletünk nullára esik, embereink elkezdenek hullani. Ezért nagyon kell ügyelnünk arra, hogy legyen elegendő kaja a raktárban.

Kő: csak és kizárólag az épületekhez és a települések fejlesztéséhez van szükség kőre – természetesen igen komoly menynyiségben.

Arany: majd' minden épülethez, és egyes katonák kiképzéséhez szükséges.

Vas: a legtöbb katona kiképzéséhez, valamint az erődök építéséhez kell vas.

Szén: ebből a nyersanyagból lesz többnyire a legnagyobb hiányunk, ha megindul a nagy összecsapás, mivel minden egység, amely lő (kivéve az egyiptomi íjászokat), szenet fogyaszt. Lövésenként egy katona 10 egység szenet használ el. Figyelembe véve, hogy egyetlen (!!!) teljes szakasz 120 főből áll, könnyen kiszámítható hogy egy sortűz 1200 szénbe kerül, ami egy alapszintű szénbánya (10 ember, percenként 300 egység szén) 4 perces termelésével egyenlő. Az ágyúk sem esznek keveset - minden egyes tüzelés 300 szénbe kerül. Érdekes viszont, hogy a védelmi épületek (tornyok, erődök) nem fogyasztanak szenet...

Az előbbi számok tudatában esetleg már érthető, miért értékesek kezdetben az alacsony szénfogyasztású katonák (lásd az egységleírásokat) melyek tüzeléskor csak 5 (még jobb esetben csak 2) szenet durrogtatnak el.

Felmerülhet a kérdés: egy átlag játékban jó esetben maximum csak háromféle nyersanyag van, itt meg ennek a duplája. Akkor hogy lehet, hogy a gazdasági rendszer kevesebb odafigyelést igényel? Nos a dolog nyitja az, hogy közvetlenül csak a fa és a kő kitermelését végeztethetjük a Town Centerben kiképezhető munkásokkal (akik egyébként a többi játékhoz hasonlóan még az épületek felhúzására is használatosak). A másik négy nyersanyag (kaja, arany, szén és vas) a térképen elhelyezkedő falvakból jön, amelyek – ha elfoglaljuk őket – automatikusan kitermelik azokat, majd lovakkal a Town Centerbe (illetőleg a raktárakba – Storehouse) szállítják azt. Ezek a szállítók a térkép útjain haladnak, és bizony nem sértetlenek: ha egy ellenséges csapat közelébe érnek, azok – ha éppen nem harcolnak – szinte biztos, hogy leölik a teherhordót, így a nyersanyag kárba vész. Eme remek megoldásnak köszönhetően tehát lehetőség van az ellenséges ipar blokád alá vételére.

Minden játék kezdetekor néhány falu a résztvevő felek birtokában van, míg a többi semleges. Megszerzésükhöz az őket védő milíciát kell legyőzni (ami egyébként nem kihívás még a leggyengébb teljes létszámú hadosztálynak sem). Amint a falu átállt, megkezdi a kitermelést. A termelés gyorsításához a kézenfekvő „foglaljunk el még több települést" alapelv mellett a fejlesztés is rendelkezésünkre áll: minden település fejleszthető (három szinten), melynek során további munkások állnak be dolgozni, így növelve (közelítőleg duplájára) az adott nyersanyag kitermelési ütemét.

Épületek

Mint már volt róla szó, az építkezésekre elsősorban a parasztjainkat használhatjuk. A játékban lévő hat nemzet szinte majdnem azonos épületekkel rendelkezik, melyek alapvetően három nagy csoportba sorolhatóak:

TUDTAD-E? A gazdasági épületek elfoglalásához csak a környéken lévő védőket kell elintézni.

Egyiptom, a kivételek nemzete

Az egyetlen Európán kívüli nemzet bizony számtalan csavart tartogat a játékmenetben (hiányzó épületek, olcsó egységek hordataktikához), ráadásul két olyan egységgel is rendelkezik, amely áthágja a játék szabályait. A Tuareg gyalogság a legerősebb közelharci (40) és távolsági (200) támadóértékkel rendelkezik, és inkább tűnik afféle kommandós csapatnak, mintsem reguláris seregnek, ugyanis rá nem érvényes a fáradtsági szabály: bármilyen területen szabadon és gyorsan mozoghat. Ez lehetővé teszi, hogy az utakat megkerülve az ellenség hátországában tevékenykedjen (falvak, épületek elfoglalása, blokád). Erejét ellensúlyozandó egy Tuareg csapathoz nem adható parancsnok, és létszáma is csak maximum 30 fős lehet. Mondjuk ez utóbbi hátrányt megkerülhetjük, ha 3-4 csapatot összefogunk a CTRL + szám kombinációval... Az Archer (íjász) egység az egyetlen a játékban, mely távolsági fegyverrel van felszerelve, de nem fogyaszt tüzeléskor semmilyen nyersanyagot. Támadóereje nem nagy (18) és parancsnok sem adható hozzá, cserébe viszont igen nagy a tűzgyorsasága.

- gazdasági épületek: ide tartoznak a Town Center (parasztok kiképzése), lakóépületek (Dwelling – a maximális populáció létszámát növeli, nemzetenként két vagy három eltérő méretben), piac (Market – nyersanyagok cseréje), raktár (Store House – ha közelebb van, mint a Town Center akkor a falvak ide hozzák be nyersanyagokat).
- katonai épületek: barakk (gyalogosok), istálló (lovasság) és a tüzérségi depó (ágyúk) a három fő egységtípus kiképzésére szolgáló létesítmények, de ide tartozik még a templom is, mivel itt taníthatóak a papok, akik katonáink életerejét képesek helyreállítani (megjegyzem nincs rájuk túl nagy szükség, mivel elég lassan gyógyítanak). Ebbe a kategóriába sorolnám még azokat az épületeket is, amelyek ugyan egységtermelésre közvetlenül nem szolgálnak, de elérhetővé teszik egyes speciális katonák kiképzését: a kovácsműhely (Blacksmith) és a benne kifejleszthető technológia alapfeltétel a gránátosok (Grenadier) kiképzéshez, míg az akadémia a tisztek, dobosok és zászlóvivők eléréséhez szükséges.
- erődök: a játékban ötféle erőd (Blockhouse, Tower, Kronwerk, Fort, Fortress) létezik. Ebből az első kettőt a parasztjaink is képesek megépíteni, az utóbbi három azonban már az utászok (Combat Engineer) területe. Ezek egyébként képesek bizonyos katonák kiképzésére is, persze azért a barakk szerepét nem vehetik át (kivéve Egyiptomnál, ahol csak itt képezhetjük ki a lovasokat és az ágyúkat). Az erődök – más programoktól eltérően – igen tartós épületek, köszönhetően annak, hogy a legtöbb katona tehetetlen velük szemben. Csak a már említett utászok (lőporoshordók használatával), a gránátosok (a gránátjaikkal) és az ágyúk képesek károkat okozni egy erődben, a többiek maximum agyaggalambot tudnak játszani a várak ágyúi előtt.
A teljes képhez hozzátartozik, hogy ezeknek az épületeknek a harcértéke nincs arányban a felépítés költségeivel: bár igencsak rendet tudnak vágni egy ellenséges brigád sorai közt, tűzgyorsaságuk nem valami óriási (kivéve a Fortress-t, amely viszont egy egész képernyőnyi helyet igényel). Ami azonban a legnagyobb gond, hogy a lehető leghülyébben választják ki a célpontjaikat: hiába van hatótávolságban egy teljesen feltöltött ellenséges brigád zsíros célpontot ígérve, az erőd hajlamos inkább a közelben lévő falu egyedül bóklászó parasztjaira meg milíciájára lövöldözni, amelyek semmi veszélyt nem jelentenek. Ugyan manuálisan is irányíthatjuk az ágyúk tüzét, de az általunk megadott célpont csak egy lövés erejéig érvényes – így az erőd hatékony használatához elég sok odafigyelés szükséges. Érdemes még megjegyezni, hogy az általunk felépíthető erődök száma limitált: a Blockhouse és Tower kivételével minden fajtából csak egyetlen darabot húzhatunk fel – ez egyébként igaz más létesítményekre is (Palace, Market, Blacksmith).

Még egy fontos dolog: minden épületre igaz az, hogy minden egyes darab felépítése után a következő (már amelyikből lehet még egyet felépíteni) felhúzása már többe fog kerülni. Ez a lakóépületek esetében a legfájdalmasabb, hiszen ezekből sokat fel kell építenünk, hogy lehetőségünk legyen nagy hadsereget létrehozni. A többi esetében ez nem probléma, hiszen egynél többre ritkán van szükség.

A regimentekről
Bár a barakkokból katonáink egyesével jönnek ki és így is harcolhatunk velük, sokkal hatékonyabb ha regimentekbe rendezzük őket. Az nyilvánvaló, hogy kezelés szempontjából kényelmesebb, ha 120 különálló ember helyett csak 1 csapatot kell kezelnünk, de emellett több taktikai előnnyel is jár a csapatba rendezés:
- Növeli a harcosok morálját: a morál a katonák alapvető harcértéke (lásd később). Egy gránátosnak alapesetben a bátorsága 40-es, de ha csapatba szervezzük, akkor egyből 65-re (több mint 50%-kal) nő anélkül, hogy bármi mást csináltunk volna.
- További bonuszok járnak a páncélzatra (a példaboli gránátosnál +3) és a közelharci támadóértékre is (+2), amely még tovább nő (+6 illetve +4) például akkor, ha a regiment egy rövid ideig helyben marad (beásás). Egyedül álló katonánál ilyen bonusz nincsen.
- Lehetőség nyílik formációk alkalmazására, amelyek szintén bonuszokat biztosítanak.
- A regimentekhez kiegészítő embereket adhatunk:
a tiszt és a dobos +10 pontot adnak a morálhoz, míg a zászlós növeli a morált, a támadó és a védőértéket is. Lovasság esetében csak egy zászlóst adhatunk a csapathoz, aki a morált javítja.
- Végül, de nem utolsó sorban *a regimentek létszám-utánpótlása ingyenes és korlátlan:* ha egy csapatból elestek néhányan, nincs más dolgunk, mint leparkolni egy saját település mellé, és rövidesen a házakból utánpótlás érkezik a csapathoz. Ez nyersanyagba nem kerül, ráadásul a csapat tapasztalatát sem csökkenti. Fontos: a lovasságnál ez nem működik, úgyhogy rájuk vigyázzunk (használjunk papokat a gyógyításukra).

A regimentek mérete haderőnemtől függ: gyalogosok esetén a létszám 120 fő, lovasságnál 45, míg az utászok 15 fős csoportokban tevékenykednek.

Az alapértékek mellett katonáink harcértékét legjobban a tapasztalat befolyásolja: minél több ellenséges katonát ölt meg a brigádunk, annál hatékonyabb lesz a harcban: mind a morál, mind a közelharci támadóérték drasztikusan emelkedik. A megölt katonák száma és a katonáink rangja is megtalálható a képernyő bal alsó sarkában lévő ábrán, sőt, a különösen jól szereplő csapatainknak még Guard Troop minősítést is kapnak. Összehasonlításként: egy frissen toborzott, illetőleg egy 5. szintű (700+ legyőzött ellenség) osztrák gránátos csapat harcértékei a következők: morál: 95/460 támadóérték: 13/43. Ebből is látható, hogy a veterán katonák – függetlenül fajtájuktól – félelmetes harcértéket képeznek. Más módon nem is lehet növelni katonáink erejét (nincsenek fejlesztések) csak úgy, ha harcolunk velük.

Tapasztalatot elveszteni egyetlen módon lehet: ha csapatunk a harc során felbomlik és megfutamodik, akkor az egyének ugyan megtartják tapasztalati pontjaikat, ám abban a pillanatban, hogy új regimentté kovácsoljuk össze őket, a csapat újból elölről kezdi a pontok gyűjtését. Éppen ezért veterán csapatainkra nagyon vigyázzunk: ha rosszul áll a széna inkább vonuljunk vissza erősítésért (az nem vesz le a rangból) mintsem hogy kockáztassuk egy rutinos brigád felbomlását.

Harci praktikák

Napóleon idejében a harc kissé eltérő volt a modern hadviselés dinamikus, folyton mozgó, megkerüléseken, átkarolásokon és bekerítéseken alapuló hadműveleteinél. Az akkori generálisok többre tartották a becsületes harcmodort: a seregek – többnyire – egymással szemben álltak fel, majd megindult a nemesi adok-kapok: amelyik csapat nem bírta tovább cérnával ezt a kamikáze harcot, az felbomlott, majd megfutamodott. Persze a lovasság azért mindig ott volt, ha cselezésről volt szó, de a 18-19. század csatái többnyire nem voltak olyan pörgősek. Nos, pontosan ez a lényege a harcnak ebben a játékban is: az elsődleges cél itt is az ellenfél moráljának a megtörése, az ellenséges csapatok felbomlasztása, majd – ha van rá lehetőség – a menekülő katonák üldözése némi extra tapasztalat begyűjtése érdekében (mindenféle veszély nélkül).
A harcban álló csapatok morálja aszerint változik, hogy milyen veszteségeket szenved, illetve ezzel egyidőben milyen károkat okoz a vele szemben álló csapatoknak: minden egyes megölt ellenséges katona növeli, míg az elesett saját katona csökkenti az adott brigád harci kedvét, továbbá a puska- és ágyútűz sem hat pozitívan katonáink harci kedvére, még akkor sem, ha egyébként nem okoz túlságosan nagy veszteséget. Ha a morál nullára zuhan, a csapat felbomlik, beszünteti a harci tevékenységet és menekülésbe kezd. A menekülő katonák a legközelebbi barakk vagy erőd felé veszik az irányt, ahol újból regimentbe szervezhetőek.

Puska vagy szurony?

A statisztikákból látható, hogy a játékban a puskák jóval nagyobb sebzést okoznak (100-200) mint a közelharcra szolgáló fegyverek (5-25). Van viszont jó néhány hátrányuk:
- Szenet fogyasztanak: ahogy azt már tárgyaltuk, minden egyes lövés szénbe kerül.
- Nagyon sokáig tart az újratöltés.
- Erdőben a puskák hatástalanok: a golyók több kárt okoznak a helyi élővilágnak, mint a fák között bujkáló ellenségnek.
- Csak nagyon közelről hatásosak: ha egy csapatunknál egérrel a puska ikonjára állunk (amelyet megnyomva egyébként a tűzparancsot adhatjuk ki) akkor a térképen három zóna jelenik meg brigádunk körül: a zöld mutatja a maximális hatótávolságot, ám ebben a zónában a sortűz csak minimális károkat okoz az ellenségnek. A sárga zóna a közepes, míg a vörös a maximális pusztítás területét jelöli. Célunk természetesen az, hogy a vörös zónában nyissunk tüzet, ám ha egy ellenség ilyen közel ért, annak is megvan a veszélye, hogy ő lő először...

Mindezekkel együtt egy puskával felszerelt osztag komoly veszélyt jelent az ellenfelekre főleg az olyan csapatokra, akik csak közelharcra alkalmasak: egy közelről leadott sortűz komoly veszteségeket okoz, és rövid kézitusa után szinte bármelyik regiment felhúzza a nyúlcipőt. Fontos: a kézitusa a játék szerves része, gyakorlatilag elkerülhetetlen, mivel egy sortűz önmagában ritkán elég a győzelemhez, ezért seregünket ennek figyelembevételével állítsuk össze.

Formációk

A játékban ezredeink három alakzatot vehetnek fel, ami nem hangzik túl soknak, de nézzük a jó oldalát: mindegyiknek van funkciója, és nem örülünk meg a sok opciótól. A formációk alkalmazása, illetve az azok közötti váltogatás nélkülözhetetlen, ha valaki erről nem vesz tudomást, azt hamar elverik. Nézzük milyen opcióink is vannak:

Rank: tulajdonképpen ez a klasszikus sor formáció. Csapatunk három 40 fős sorra bomlik. Ez a formáció legjobb a csatában, mivel viszonylag széles frontvonalat képez, azon kívül ha kézitusára kerül sor, akkor csak az első sor harcol, miközben a másik kettő akár puskáját is töltheti. Sőt, ebben a módban lehetőség van arra, hogy soronként tüzeljünk, így optimalizálva a puskáink által okozott kárt.

Fontos megjegyezni, hogyha csapatunkat ilyen alakzatba rendezzük majd nem mozgatjuk, akkor kis idő elteltével (vörös sáv jelzi a szurony ikon alatt) a csapat beássa magát és hatalmas védekezési (40-50 pont) valamint közelharci bonuszt kap. Éppen ezért a játékban védekezni könnyebb, mint támadni. Jegyezzük meg azonban, hogy a legcsekélyebb mozgás is automatikusan a védelmi pozíció feladását és ennek következtében a bonusz elvesztését jelenti.

TUDTAD-E? Az életerőt a zöld, a fáradtságot a piros csík jelzi.

Column: az oszlop formáció a közlekedésre használatos. Alapesetben a csapat négyszög alakzatot vesz fel, ám úton mozgás közben oszloppá alakul. Ebben a formációban a terepen mozgás jóval kevésbé fárasztja a csapatot, mint a Rank alakzat, viszont nem ad bonuszokat a harcban. Úton mozogva a csapat abszolút nem fárad, akármekkora távolságot is tesz meg.

Ahogy a lőpor megreformálta a csatákat

Bár Kínában már évszázadokkal előbb ismert volt, a lőpor receptje a híres selyemúton keresztül csak 1267-ben jelent meg először Európában. Egy évszázadnak kellett eltelnie, hogy az első ormótlan ágyúk feltűnjenek a csatatereken, melyek többnyire inkább a kezelőkre mintsem a célpontokra voltak veszélyesek. Például 1460-ban a skóciai II. Jánost és díszes kompániáját egy saját ágyú felrobbanása ölte meg... Az első ágyúk még nem is golyókat, hanem nagyméretű nyilakat lőttek ki – pontosságuk egyenlő volt a nullával. Hamarosan azonban rájöttek, hogy ha pontatlan az ágyú, akkor legyen nagy a célpont – így jelentek meg az ostromágyúk, és vetettek véget a középkori várak uralmának. 1453-ban két hatalmas ágyú mindössze 45 nap alatt bontotta le az addig bevehetetlen Konstantinápoly falait, és vetett véget az 1000 éves bizánci birodalomnak. Körülbelül ezidőtájt jelentek meg a kisebb méretű, egy ember által kezelhető muskéták – az első feljegyzések az 1415-ös agincourti csatában említik ezt a fegyvert, bár akkoriban inkább csak érdekesség, mintsem a csatát eldöntő eszköz volt. Nagyon rövid idő kellett azonban ahhoz, hogy valóban hatékony eszközzé váljon – a huszita háborúk (1419-1434) során már fontos szerepet játszott, a Százéves Háború két nagyobb csatájában (Formigny 1450, Castillon 1453) pedig döntő fontosságúnak bizonyult. Innentől kezdve már nem volt visszaút, s hamarosan a puskák végleg kiszorították az íjakat.

Square: igazi sündisznó formáció, kimondottan védekezésre kihegyezve. A csapat négyzet alakzatba rendeződik, és azonnal beássa magát (itt a bonusz fele a Rank beásási bonusznak). Az alakzat egyetlen hátránya, hogy az ezred képtelen a mozgásra.

Fáradtság

Minden manőver csökkenti a csapat fáradtság-értékét (Fatigue, vörös csík az információs kép jobb oldalán). Ha a fáradtság értéke nullára zuhan, akkor onnantól kezdve a manőverezés lelassul, ráadásul attól kezdve a morált csökkenti. Ennek káros hatásait ugyebár nem kell ecsetelnem... A formációknál már említettem: úton, oszlopban mozogva a csapat egyáltalán nem fárad, ráadásul gyorsabban is halad, egyébként terepen a mozgás nagyon igénybe veszi a csapatokat (akár még oszlop alakzatban is). Éppen ezért a pályán kulcsfontosságúak az utak – lényegében a harcok többnyire ezek mentén zajlanak, és az esetek többségében, ha ellenőrzésünk alatt tartjuk őket, akkor nem kell különösebb meglepetésektől (például ellenséges csapat megjelenése a hátországban) tartanunk.

Na és mi van a lovassággal?

Bár hadseregünk gerincét a gyalogság alkotja, érdemes néhány lovascsapatot is felállítani. Habár a lovasok általában többszörösébe kerülnek a talpasok kiképzésének és osztagaik mérete is csak feleakkora, gyorsaságuk komoly taktikai előnyt jelent a harcteren. Érdemes ezeket a csapatokat a már szétzilált és visszavonuló, valamint a már más csapatainkkal harcban álló osztagokra ráküldeni: így viszonylag kis veszteségekkel gyűjthetjük a tapasztalati pontokat, ha pedig probléma merülne fel (mondjuk feltűnik az erősítés), akkor a sebességet kihasználva leléphetünk a helyszínről. Szemtől szembeni harcot nem érdemes erőltetni – a lovasok taktikája az üss és fuss! Ne felejtsük el, hogy míg a gyalogosok utánpótlása könnyen megoldható, a lovascsapatokat nem tudjuk utólag megerősíteni.

Van ám tüzérség is·

A napóleoni korszak csatamezői elképzelhetetlenek ágyúk nélkül, így ebben a játékban is lehetőségünk van a csatatér királynőinek alkalmazására. Igazság szerint, amikor először szembesültem azzal a ténnyel, hogy a katonákkal ellentétben az ágyúk száma a játékban nagyon korlátozott (típusonként egy vagy két darabot építhetünk) eléggé meglepődtem és még most is azon a véleményen vagyok, hogy ez bizony kevés.... De hát mindegy, ez van.

Négyféle tüzérségi eszköz van a játékban, az alábbiak:

- *könnyű és nehéz ágyú:* gyakorlatilag ugyanaz a két típus, mindössze a nehézágyú messzebbre lő. Kétféle töltetet használhatunk ezeknél a fegyvereknél: a srapnelt (amely lényegében olyasmi, mint a sörétes puska, csak nagyban) és a szimpla ágyúgolyót. Előbbi hatótávolsága jóval kisebb, viszont közelről hihetetlenül pusztító a katonák számára – legyező alakban mindenkit elpusztít a közelben. Utóbbi messzebbre visz, viszont „csak" az útjába kerülő katonákat küldi az örök csatamezőkre.

- *mozsárágyú (Howitzer):* igazi messze hordó üteg, robbanó töltettel. Elsődleges feladata az ellenséges épületek és erődök lerombolása (nagyon hatékony!), de katonák ellen sem hatástalan. Lövedéke a földbe csapódva kisebb darabokra robban, megölve ezzel a becsapódás helye körül levőket.

- *röppentyű:* könnyű, messzehordó ámde elég kis sebzésű és pontatlan fegyver, amelynek tűzgyorsasága viszont jóval nagyobb, mint a többi ütegé. Elsősorban morálrombolásra és a beásott csapatok elleni harcra lehet használni.

Minden ágyúra igaz, hogy mozgatásuk elég időrabló feladat. Ennek ellensúlyozására gyárthatunk szerkocsikat, amelyekhez hozzákapcsolva nagy távolságokra sokkal gyorsabban juttathatjuk el ágyúinkat. Sajnos a nálam lévő verzióban ezeket a szerkocsikat kínlódás volt az ágyúkkal összekapcsolni – csak pörögtek, forogtak egymás körül, ezért egyszerűbb és gyorsabb volt, ha csak úgy magukban gurítottam az ütegeket a csata színhelyére. Ágyúkkal kapcsolatban fontos szabály: míg a gyalogságnál nincs bárati tűz (azaz ha belelövünk egy sortüzet egy csata kellős közepébe akkor csak az ellenségnek lesz baja), addig az ágyúgolyó nem válogat: legyen az barát vagy ellenség, minden útjába esőt lekaszabol! Emiatt az ágyúkat úgy helyezzük el, hogy szabad kilövésük legyen az ellenség felé, és lehetőleg a ránkrohanó ellenségre még azelőtt nyissunk tüzet, mielőtt a kézitusára sor kerül. Ügyeljünk arra, hogy az ágyúk nem túlságosan mozgékonyak és elég sérülékenyek

TUDTAD-E? A CTRL + P kombinációval a nem dolgozó parasztokat jelölhetjük ki.

TUDTAD-E? Csapataink rangja maximálisan az 5. szintig fejlődhet.

Taktika a muskéták korában

Az első fegyverek újratöltési ideje több mint 2 perc volt (közel 48 mozdulat kellett a fegyver tűzkésszé tételéhez), ráadásul a pontosságuk sem volt igazán nagy. Ezért, hogy folyamatos tűz alatt tartsák az ellenséget, a katonákat hat (vagy több) sorba rendezték, és az utolsó sor mindig előre jött a tüzeléshez. A 16. század végén a protestáns seregek egy könnyebb, emiatt egyszerűbben kezelhető és gyorsabban újratölthető muskétát fejlesztettek ki, melynek újratöltési ideje két perc alá csökkent, ráadásul a fegyverhez már állványra sem volt szükség, miközben a lövedék átütő ereje alig csökkent. Ekkoriban már lehetővé vált két vagy akár több sor egyidejű össztüze, amely pusztító erejűnek bizonyult: a svédek az 1631-es breitenfeldi csatában hét lovasrohamot vertek vissza ezzel a módszerrel. Szintén nekik köszönhető az újratöltési időt majdnem egy percre csökkentő papírzacskós módszer, ahol a lőport előre kiporciózták és egybecsomagolták a lövedékkel. A 17. században a franciáknál jelent meg először a muskéta csövébe helyezhető bajonett – ennek nyilvánvaló hátránya volt, hogy akadályozta a fegyver elsütését. Ezért később a szuronyt egy gyűrűvel erősítették a csőre, mely innentől kezdve szükségtelenné tette a muskétásokat addig védelmező dárdásokat (pikemen), melyek az 1700-as évek elején végleg eltűntek a seregektől. Innentől kezdve a muskétások döntő haderőnemmé váltak a csatákban.

is: ha egy osztag rájuk ront, a kezelőknek nem sok esélye van. Érdekes, hogyha a tüzérek szétfutnak, attól az ágyú nem semmisül meg, de az embereket már nem tudjuk rávenni, hogy újból használják a löveget (legalábbis én nem jöttem rá, hogyan kell) – az ilyen ágyút tehát semmisítsük meg és gyártsunk belőle újat.

Nos, körülbelül ennyit sikerült belezsúfolni a rendelkezésre álló helyre. Remélem mindenki talál hasznos infókat és tippeket, úgyhogy nincs más hátra, mint felsorakoztatni csapatainkat és belevágni egy szaftos kis összecsapásba.

SzabFer

Név	Közel-harc	Puska	Ár	Specialitások
Osztrák gyalogság				
Chasseur	5	200	100F 20I	gyors, sok szén felhasználás
Combat Engineer	10	100	15G 50F 5I	építő és romboló
Landwer	5	100	5F 7I	gyors kiképzés
Fusilier	10	100	20F 5I	alacsony szénfogyasztás
Boarders Man	5	130	50F 12I	alacsony szénfogyasztás, kitűnő kitartás, gyors kiképzés
Grenadier	10	100	50F 7I	gránát, kitűnő kitartás, gyors kiképzés
Osztrák lovasság				
Mounted Light Dragoon	14	150	40F 40I	
Mounted Uhlan	14	-	200W 40F	csak közelharc, gyorsan fejlődik
Mounted Hussar	17	15	60F 100I	sörétes puska
Mounted Heavy Dragoon	17	150	40F 80I	morálromboló
Mounted Cuirassier	20	100	50G 200F 150I	dupla lövés, morálromboló, golyóálló
Egyiptomi gyalogság				
Tuareg	40	200	20G 100F 40I	gyors, legerősebb közelharcban és lövésben
Warrior with Yatagan	5	-	5F 5I	jobb életerő, kitűnő kitartás, gyors kiképzés, golyóálló
Janissary	5	130	15F 3I	gyors kiképzés
Archer	10	18	4G 40F	épületek ellen is jó, nem fogyaszt szenet, jó kitartás, gyors kiképzés
Egyiptomi lovasság				
Bedouin	14	150	30F 60I	
Light Cavary	17	100	80F 100I	dupla lövés
Mounted Mameluke	25	100	100F 40I	dupla lövés, jobb életerő

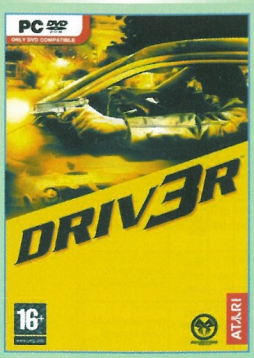
Név	Közel-harc	Puska	Ár	Specialitások
Francia gyalogság				
Chasseur	5	200	100F 20I	gyors, sok szén felhasználás
Sapper	10	100	15G 50F 5I	építő és romboló
National Guard	5	100	5F 7I	gyors kiképzés
Fusilier	10	100	20F 5I	sok szén, gyors kiképzés
Voltiger	5	130	50F 12I	jó kitartás, gyors kiképzés
Grenadier	20	100	90F 12I	gránát, kitünő kitartás
Francia lovasság				
Mounted Chasseur	14	150	60F 60I	
Mounted Uhlan	14	-	200W 60F	csak közelharc, gyorsan fejlődik
Mounted Hussar	17	15	100F 160I	sörétes puska
Mounted Mameluke	20	100	60G 200F 200I	dupla lövés, jobb életerő
Mounted Dragoon	17	150	100F 100I	morálromboló
Mounted Cuirassier	20	100	60G 100F 100I	dupla lövés, morálromboló, golyóálló
Mounted Grenadier	20	200	40G 200F 200I	morálromboló
Mounted Carabineer	25	150	100G 320F 300I	morálromboló, golyóálló, jobb életerő
Ágyúk				
Light Cannon	-	-	500W 100G 100I 100C	sörétes és golyós
Heavy Cannon	-	-	500W 200G 300I 500C	sörétes és golyós
Howitzer	-	-	500W 200G 100I 900C	csak golyós
Rocket	-	-	500W 200G 100I 100C	nagy hatótáv és tűzgyorsaság (csak angoloknál)
Orosz gyalogság				
Chasseur	5	200	100F 20I	gyors, sok szén felhasználás
Pioner	10	50	15G 100F 5I	építő és romboló
Home Guard	10	-	10F	csak közelharc, gyors kiképzés
Musketeer	5	100	20F 5I	gyors kiképzés
Grenadier	15	100	110F 12I	gránát, kitünő kitartás

Név	Közel-harc	Puska	Ár	Specialitások
Orosz lovasság				
Mounted Chasseur	14	150	40F 40I	
Mounted Uhlan	14	-	200W 40F	csak közelharc, gyorsan fejlődik
Don Cossack	14	150	200W 40F 40I	
Mounted Hussar	17	15	60F 100I	sörétes puska
Blacksea Cossack	25	150	130G 300F 150I	jobb életerő
Mounted Dragoon	17	150	40F 80I	morálromboló
Mounted Cuirassier	20	100	30G 100F 100I	dupla lövés, morálromboló, golyóálló
Angol gyalogság				
Rifles	5	200	100F 20I	
Sapper	10	100	15G 50F 5I	építő és romboló
Musketeer	10	100	20F 5I	gyors kiképzés
Highlander	5	130	2G 50F 5I	jó morál és kitartás, gyors kiképzés
Grenadier	22	100	5G 70F 10I	gránát, kitünő kitartás
Angol lovasság				
Mounted light dragoon	14	150	60F 60I	
Mounted hussar	17	15	90F 120I	sörétes puska
Mounted heavy dragoon	20	200	50G 250F 180I	morálromboló
Porosz gyalogság				
Chasseur	5	200	100F 20I	gyors, sok szén felhasználás
Combat Engineer	10	100	15G 50F 5I	építő és romboló
Musketeer	5	100	12F 3I	gyors kiképzés
Black Corps	10	100	2G 55F 5I	magas morál, kitünő kitartás, gyors kiképzés
Grenadier	20	100	100F 10I	gránát, kitünő kitartás
Porosz lovasság				
Mounted Chasseur	14	150	40F 40I	
Mounted Hussar	17	15	60F 100I	sörétes puska
Mounted Dragoon	17	150	40F 80I	morálromboló
Mounted Cuirassier	20	100	30G 100F 100I	dupla lövés, morálromboló
Mounted Guard	25	150	25G 300F 250I	morálromboló, jobb életerő

DRIV3R

Újra átélheted az autós üldözések izgalmát, Miamin kívül immár Nizza és Isztambul zsúfolt, szűk utcáin. A játék lényege marad a városi autózás, a Driv3rben azonban megtört autódból kiszállva több mint 70-féle autó, kamion és motor közül választhatsz újat... A konzolos verziók ugyan már tavaly megjelentek, és mindenfelé lehetett hallani a nem éppen pozitív kritikákat (számos érte a játékot a sok bennmaradt bug, és hiányosság miatt), azonban az eltelt időben a Reflections-nél többek közt ezek kijavításán dolgoztak. Vajon sikerült nekik? Pillanatokon belül kiderül...

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Reflections**
- **Kiadó: Atari**
- **Megjelenés: 2005. március. 18.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.driv3r.com**



Hogy gyorsan összegezzem: sajnos nem. A DRIV3R maradt ugyanaz a játék, ami konzolokon volt - a játékmenet például semmit nem változott. Nem igazán lett csinosítva, bővítve, minden pont ugyanolyan, mint a konzolos verziókban. Az egyetlen változás, hogy a PC tulajok kapnak egy új missziót, és a hozzá tartozó átvezetőt. Ez azért elég soványka, mert az elmúlt hónapok állítólag szorgos munkával teltek, csak azt nem tudni, milyennel. Ugyanis a már említett hibák közül számos megtalálható a számítógépes változatban is. Az irányítás csapnivaló, az alap billentyűzetet nagyon gyorsan felejtsük el; ha nem szerzünk valami jó irányítót, akkor lesz olyan misszió, melyet át sem tudunk majd vinni (elég csak például azokra a pályákra gondolni, ahol egy autós üldözés közben még céloznunk és lőnünk is kell). A bugok közül is sok megmaradt, beragadunk egy-egy tereptárgyba, rossz az ütközésfigyelés, és az ellenfelek mesterséges intelligenciája is hagy némi kivetnivalót maga után. A grafika ugyan nagyobb felbontású és szebb is, ha bizonyos textúrákat nézünk, viszont más dolgok, például egyes tereptárgyak, vagy a talaj sok helyen elhanyagoltak és mérhetetlenül pixelesek. Ez, ha lehet még egy pofont ad az egyszeri játékosnak, engem például zavart ez a kontraszt. Grafikai hibák is előfordulnak, egyes távoli textúrák például néha elkezdenek villogni. Az már csak a hab a tortán, hogy e mellett még néha be is ránt egy-egy mozgalmasabb résznél, a részletességet persze lejjebb vehetjük, de ez nem segít sokat.

Hogy miért érdemes mégis játszani a játékkal? A sok negatívum ellenére azért a DRIV3R alapvetően nem rossz játék, csak inkább a könnyed kikapcsolódás kategóriájába tartozik – azt ugyanis el kell még mondani, hogy elég rövid lett a játék. Vannak érdekesebb küldetések, és alapjában véve – ha nem is egy Oscar-díjas történettel állunk szemben – azért szórakoztatónak mondható, a maga klisékkel teletömött módján. Az átvezetők például remekül sikerültek, igazán szép munkát végeztek az animátorok. Ráadásul sikerült megnyerni a karakterek hangjának neves színészeket is. Talán ott csúszik el az egész, hogy a játék nem mert újítani, nem mert túllépni az alapsémán, az egymás után következő missziók során. Időközben azért megjelent egy bizonyos GTA rövidítésű játék, és ebben a stílusban maradandót és követendőt alkotott. Ráadásul annál a sorozatnál részről-részre sokkal nagyobb fejlődés látható, mint ennél (a San Andreas például már olyan aprólékos, hogy el lehet veszni a részletekben). Persze nem fair a két játékot teljesen egymáshoz hasonlítani, hiszen alapvetően másról szólnak, de a műfaji hasonlóság akaratlanul is megköveteli ezt.

Azért beszéljünk egy kicsit a további a pozitívumokról is. Ha gyökeresen újat nem is tud mutatni a program, legalább belekerült egy csomó olyan dolog, ami eddig nem volt a korábbi részekben. Vannak gyalogos missziók, ki

TUDTAD-E?
A PC-változatban van egy teljesen új pálya, a The Hit, melyben egy helyi bandavezért, Ticót kell üldöznünk és eltennünk láb alól.

tudunk szállni az autóból. Vezethetünk rengetegféle járművet, még a vizet is meghódíthatjuk. Van egy remek visszajátszás mód, vagy ahogy itt hívják: Film Director, melynek segítségével remekül elszórakoztathatunk az általunk művelt akciókkal. Remekül ki vannak dolgozva a városok, tényleg a három helyszín igazi stílusjegyeit viselik magukon, igazán úgy érezhetjük, hogy Miamiban, Nizzában vagy épp Isztambulban járunk. Nagyon részletes a városok ábrázolása, az utolsó villanyoszlop, közlekedési tábla és korlát is a helyén van. Dögösek a kocsik, és van is belőlük jó pár. Ráadásul ezek is az adott helyszínnek megfelelően fordulnak elő, vagyis míg Miamiban az amerikai batárok és sportkocsik uralkodnak, addig Nizzában az európai, Isztambulban pedig az old school járgányokkal találkozhatunk. A járművek ráadásul élethűen törnek is, ha egy Take a ride módot indítunk, akkor könnyen belefeledkezhetünk az autózúzás örömeibe.

A DRIV3R-t a fenti hibái ellenére ajánlom azoknak az autós játékokat kedvelőknek, akik hajlandóak elnézni a bakikat. Egy gyors végigjátszásra mindenképp érdemes, és utána ugyan sokáig nem fognak lekötni az egyéb minijátékok, de legalább a free módban kellemesen elkalandozhatunk, aztán meg jöhet valami tartalmasabb, komolyabb falat. Ez akár a Driver 4 is lehet, már ha van merszük megcsinálni, viszont annak mindenképpen komoly fejlődést kell felmutatnia, szinte minden téren. Még egyszer ezt már senki nem fogja bekajálni...

MIAMI

Police HQ

Tanner házában indul a móka, pihenni nem sok idő van, rögtön érkezik egy telefonüzenet, mely szerint a helyi őrsön számítanak a jelenlétünkre. Irány tehát a garázs, ahol vár a járgány, és kövessük a térképet a központ megtalálásához (közben meg legalább gyakoroljuk a vezetést, kimondatlanul is ez az autós rész tutorialja). A helyszínen viszont

a fegyveres harccal és a gyalogos móddal ismerkedhetünk meg. A feladat a papírmasé-figurák leszedése lesz, persze csak a pirosaké, hiszen ők a bűnözők, a kékek meg a civilek. Az eredményünk a végén kiértékelődik, de igazi tétje nincs.

Lead on Baccus

A sétagalopp után itt az első komoly misszió: ki kell szállnunk egy helyszínre a kollégákat követve - tehát megint autókázunk, csak ezúttal már tétre megy, tehát ne maradozzunk le. Előzéssel ne is próbálkozzunk, maradjunk hátul, nem lesz nehéz dolgunk - ráadásul ugyanazon az útvonalon megy a másik autó, így ha újrakezdjük, már ismerős lesz a terep.

The Siege

Little Havannába érve aztán egy fegyveres férfi elfogásánál számítanak ránk, aki túszt is ejtett és Baccus névre hallgat. Induljunk el bal felé és kerüljünk a ház oldalsó részére, az udvarbejáróhoz. Itt kisebb tűzharc alakul ki, szám szerint négy rosszfiút kell ártalmatlanná tenni. Ekkor megjelenik a célszemély is, de vele már nem tudunk megküzdeni, mert bevágódik egy sportkocsiba, és elszelel. Ne hezitáljunk, vágtassunk utána. Az udvarról való kiugratásnál vigyázzunk, mert a túl nagy lendület nem jó, utána viszonylag egyszerű dolgunk lesz. Baccus több útvonalat is ismer, és trükköket is megpróbál bevetni (cikázik, szembemegy a forgalommal, és utolsó pillanatban kanyarodik), de ha tartunk egy kis követési távolságot, akkor ezeket könnyedén lereagálhatjuk. Egy idő után az üldözött besokall, és taccsra vágja a járgányát (innen már egy átvezető mesél tovább). Megpróbál gyalogosan elszelelni egy sikátoron át, de Tanner a nyomába szegődik,

és kifaggatja. A végén azonban lelövi szerencsétlen ördögöt, aki csupán egy kulcsot próbál átadni. Kisebb kupaktanács után megszületik a döntés. Be kell épülnünk az autótolvaj-bandába, pótolva Baccus-t.

Rooftops

El is jött az idő. Éjszaka van (ilyet is látunk végre) és a lakásunktól a Gold Coast Hotelbe kell hajtanunk. A kocsival a hátsó bejáratnál parkoljunk le, és irány fel a tűzlépcsőn, majd a lépcsőházon át a tetőre jutunk. A fogadtatás nem épp baráti, így hát viszonozzuk a lövéseket, majd haladjunk át a szemközti oldalra (útközben tápoljunk az elsősegélycsomikból). Itt már gépfegyveresek is vannak, ami azt jelenti, hogy lesz mit elszedni tőlük. Menjünk le a lifttel a parkolóházba, ahol ismét hadakoznunk kell. Ha mindenkit leszedtünk, akkor ügyeljünk arra, hogy ketten később jönnek le, a másik oldali lifttel. Ha minden tiszta, akkor nyissuk ki a garázsajtót az üvegkalitkában lévő kapcsolóval, és a

TUDTAD-E?
A sorozat első része kijött ugyan PC-re, de a második sohasem. Az mindig is a PlayStation tulajok kiváltsága maradt.

nyíllal jelzett autóba vágódjunk be. A verdát sértetlenül kell leszállítanunk, viszont útközben társaságot kapunk. Két megoldás kínálkozik: vagy lerázzuk őket (meg kell próbálni balesetbe rángatni őket), vagy egyszerűen kiszállunk és halomra lőjük őket (utóbbi esetben nyugodtabb lesz az utazás). Megérkezve aztán találkozunk a bandával, élén a két főkolompossal, Calitával és Lomazzal, akik épp egy vitás ügyet rendeznek egy korábbi alkalmazottal (szép kilátások).

Impress Lomaz

Ebben a küldetésben alaposan letesztelnek minket. Lomaz az, aki a vizsgázatást végzi, találkozzunk hát vele. A randira hajóval kell mennünk, át a nyílt vízen, majd a kanálist követve. Itt már vár ránk a kalapos betyár, aki először azt akarja látni, hogy is vezetünk. Egy akadálypályán kell végighajtanunk, persze időre. A feladat, hogy a nyilakkal jelzett objektumokon, tárgyakon át kell haladnunk (az ugratásoknál csak óvatosan). Az utolsó pontnál arra ügyeljünk, hogy a tetőről ugyanazzal a lendülettel jöjjünk le a túloldalt, ellenben a robbanás minket is magával visz, ha fennmaradunk. Lomaz elégedettségét fejezi ki, majd szorgalmazza, hogy váltsunk autót. Ezúttal a fegyveres hatékonyságunk lesz lemérve, egy bárba kell ellátogatnunk, ahol gyakorlatilag teljes pusztítást kell végeznünk (mellesleg ez neki nagyon jól jön, ugyanis a tulajoknak volt egy kis tartozásuk). Nyolcvan másodperc áll a rendelkezésünkre, és ez alatt kell a középső csíkot a maximumra tornáznunk. Ezt a különféle berendezések (bárpult, nyerőgépek, hangfalak, poharak, vitrinek) aprításával tehetjük meg, és mellesleg a fegyvereseket sem árt kiiktatnunk. Ha nem végzünk időben, akkor már csak a rendőrséggel foghatunk kezet, úgyhogy jobb, ha összekapjuk magunkat.

Gators Yacht

Ismét hajókázás jön, képbe kerül ugyanis egy Gator nevű fickó, aki nem éppen baráti viszonyt folytat a bandával - itt az ideje tehát egy kis leckéztetésnek. Leghamarabb a Stiltsville nevű, vízre épült cölöpház-együttest kell meglátogatnunk, és C4-esket beszereznünk. Természetesen most is van némi ellenállás, őket iktassuk ki. A nyíllal jelzett házikóban találjuk meg a cuccost (sárga keret jelzi ezeket), de vigyázzunk, mert benn is várnak ám szép csendesen. Ha megvagyunk, akkor a jacht felé kell vennünk az irányt, és mint azt már kitalálhattátok, robbantani fogunk. Célszerű már eleve háttal leparkolni - ennek majd a menekülésnél lesz jelentősége. A hajó többszintes, és nekünk három helyen kell robbanótöltetet elhelyezni (ezekez is sárga keret jelzi). Leghamarabb a legfelső (irányítókabin) és a legalsó (gépház) érdemes letudni, ugyanis a harmadik után (jelen esetben az alap szinten, a tárgyalóban) elindul egy számláló, és ekkor már pucolnunk kell. Ezért módszeresen tisztítsuk le a környéket a végjáték előtt, hogy már semmi más dolgunk ne legyen, mint rohanni a csónakhoz a nagy bumm előtt.

The Hit

Na itt az egyetlen igazi játékmenetbeli újdonság a konzolos verziókhoz képest: egy új pálya. A helyi kisfőnök, Tico nem nézi jó szemmel ténykedésünket, és megpróbál minket likvidálni. A feladat adott: móresre kell tanítani merészségéért. Először hajóval menekül, nekünk pedig a part mentén kell üldöznünk (kerüljük a kanyargós részeket, próbáljunk egyenesen haladni, még ha kisebb kerülővel is jár), majd ő is autóra vált, az egyenlőség kedvévért. Egy kis udvarba menekül be, ahol már több fegyveres is vár. A legegyszerűbb, ha mindenkit elgázolunk (de főként Ticót), de ki is szállhatunk ticsungolni.

vetnünk kell. Mikor megérkezünk a kikötőbe, egy rakás fegyveres kerül elő, őket fel kell aprítanunk. A legfontosabb azonban, hogy a mellettünk kardoskodó Lomazt is megvédjük, mert ha kinyiffan, kezdhetjük elölről. Az épületen áthámozva magunkat egy motorcsónak mellé érünk, amelybe pattanjunk is be villámgyorsan, különben emberünk elszelel. Kövessük őt, egészen az újabb csölöpfaluhoz, ahol ő bemenekül az egyik házba. Először a kintieket szedegessük le, ezt érdemes valamelyik szomszédos házról, a biztos távolból megtenni, majd ha tiszta a terep, akkor menjünk be mi is az ominózus vityillóba. Benn arra kell ügyelni, hogy lépten-nyomon a semmiből ugrálnak majd elő, óvatosnak kell lenni. A legvégén már nincs hová menekülni barátunknak, így szedjük le szépen őt is.

Trapped

Gator szerethette hajóját, mert bedühödik akciónk láttán és csontot dob a zsaruknak, mely alapján az egész South Beach-i bandát könnyűszerrel csapdába tudják csalni a fakabátok. Rólunk azonban senki nem tudja, hogy a jó ügyet szolgáljuk, úgyhogy kissé paradox helyzet alakul ki, de az akció sikeréért most a rendőrség ellen kell dolgoznunk. Egy parkolóházban ütnek rajta a társaságon, ahol ráadásul mindenki jelen van, aki számít valamit. A plázán keresztül vezet a menekülés útja, s mivel ezt nem erre tervezték, csak óvatosan érdemes hajtani, saját épségünk érdekében. A zöld nyilakat követve kijutunk, majd a kijelölt helyre kell hajtanunk és persze az üldözőket lerázni. Ezzel azonban még nincs minden rendben, a kocsit el kell tüntetni, és persze ez is ránk hárul. Mindössze el kell mennünk a térképen jelzett pontra, és ott az ugratót használva a tengerbe küldeni a járgányt.

Dodge Island

Megbízást kapunk Calitától, hogy hozzunk el egy autót Gatortól. A dolog több, mint fura, a történtek után, persze az üzlet az üzlet. Dodge Island-re kell mennünk, ahol a sorompón beengednek, és eljuthatunk a kijelölt épületig. A beszélgetés után persze Gator nem hazudtolja meg magát, menekülnünk kell a lövöldöző gorillái elől. Gyerünk be a kocsiba, és ugrassunk át az üvegablakon. Ha gyorsak vagyunk, akkor még a záródó kapu alatt is átférünk, ha nem, akkor pedig kerüljünk gyalogosan a ládák közt. Innen egy jó darabon kétlábon kell továbbhaladnunk, és közben a ránk támadókat likvidálni. A dobozok közül kiérve aztán szerezhetünk végre autót is, azonban vigyázzunk továbbra is az ellenfelekkel. Ők is kocsikra váltanak, és megpróbálnak kilökdösni, és elzárni az utunkat. Haladjunk tehát figyelmesen, általában mindig két választás van, és ha az egyik le is zárul, akkor még módosítani tudunk a másikra. A kaput pont előttünk zárja le egy dömper (állítólag ha elég gyorsak vagyunk átérhetünk, de ez nekem sosem sikerült), így irány tovább, és oldalt, a túlsó part mentén kijuthatunk, igaz itt még pár jármű ránk támad. A híd előtt vegyünk jókora lendületet, mert felnyitják előttünk, így ugratnunk kell. Ha esetleg nem sikerülne a mutatvány, akkor inkább ugorjunk ki a leérkezés előtt, egyébként meg ha leérkezünk, akkor mehetünk tovább. Szerezhetünk másik autót, de van itt egy hajó is, mellyel átjuthatunk a túlsó oldalra, a pálya végét jelentő pontra.

TUDTAD-E?

Több mint 150 mérföldnyi utat járhatunk be a játék három városában, és ebbe a kisebb mellékutcák, földutak és nyitott terek még nem is számítanak bele.

Retribution

Calita és Gator kapcsolata most végleg megromlott, és miénk a feladat, hogy eltegyük láb alól a kellemetlenkedőt. Előbb autóval kell üldöznünk, s mivel velünk van Lomaz is, ezért lőhetünk is. Viszont csak a kísérőautót érdemes, a másikat, amelyben Gator van, kö-

NICE

Welcome to Nice

Nizzába érve nem sok idő marad a városnézésre, mert hamar Calitához kell mennünk, aki bajba került. Amíg autóval odaevickélünk, addig egy csík mutatja, hogy milyen állapotban is leledzik a hölgyemény. Természetesen még ennek elfogyta előtt kell odaérnünk, és megmenteni őt, utána pedig további utcai csatározások közepette elkísérni a menekülést jelentő furgonig. A dolognak azonban itt még nincs vége, mi a platóra kerülünk, és az autó mögötti forgalmat kell rendeznünk, vagyis az üldözőket leszednünk. A készleteket ügyesen osszuk be, mert végesek, legokosabb, ha a motorháztetőket, a kerekeket és a sofőröket vesszük célba, de kétségkívül a gránátvető a leghasznosabb. Ennél mindegy, hová célzunk, csak kalkuláljuk be, hogy később rob-

Tippek

- Minden városban el van rejtve 3-3 járgány. Ezek általában jól el vannak dugva, úgyhogy keresgélned kell majd. Érdemes a küldetésekben szereplő helyszíneken is keresgélni, mert némelyik ott vár arra, hogy megtaláld.
- A Reflections-ös fiúk haragszanak a Rockstarra a „Two Face Tanner" című GTA pálya miatt. Bosszúból beépítettek egy Timmy Vermicelli nevű figurát a játékba, akit minden városban meg kell találnunk és 10-szer lepuffantanunk. Jutalmul extra cuccok és fegyverek ütik a markunkat.
- Használd ki a követő nézetet a gyalogos missziókban. Sokszor jobban belátod az előtted álló szobát, mielőtt bemennél, ha ügyesen forgatod a kamerát, mint amennyire a fizika törvényei engednék. Ezzel a módszerrel előre be is célozhatod az ellenfeleket, még mielőtt meglátnának.
- Ha lövöldözésre kerül a sor, próbáljuk messziről elintézni az ellenfeleket, és fejre célozunk. Ha ez nem járható, akkor keressünk fedezéket, vagy folyamatosan maradjunk mozgásban. Csak akkor tölts, ha nyugi van, vagy van rá idő. A hangtompítós fegyverrel nagy tömegből is kilőhetsz 1-2 figurát, ha nem vesznek észre.
- A vezetős részekben ne ragadj rá senkire nagyon, mert ha túl közel mész, nem tudsz felkészülni az élesebb fordulókra. Nem kell mindig a fék, néha egy kis gázelvétel is csodákra képes. Ha valakit le akarsz rázni, akkor próbálj fákat vagy oszlopokat kerülgetni, azokba általában beleakadnak.
- Érdemes a minijátékokat is végigvinni, pláne a főjáték előtt, mert sokat lehet profitálni, az ott megtanult trükkökből. Ha végigjátszottad már a játékot, akkor kellemes perceket lehet eltölteni a Take a ride módban is, rengeteg poénos helyszín van, melyek az Undercover módban nem szerepelnek.

ban a töltet, jól kell időzíteni. A középső csík az energiánkat jelenti, ennek nem szabad elfogynia, mert akkor vége a pályának.

TUDTAD-E?
A DRIV3R-ben több mint 30 000 épület szerepel, melyek mind kézzel lettek megtervezve és elhelyezve, az élethűség kedvéért.

Smash & Run
Egy nagyon ötletes és kellemes misszió jön, melyhez kellő nehézség is párosul. Három autót kell meglovasítanunk (az elsőt egy parkolóházból, a másodikat egy garázsból, az utolsót pedig egy autószalonból), de nem akárhogy. Egyszerre indulunk el egy kamionnal, amelyre menet közben kell felhajtanunk a járgányokkal. A dolog úgy működik, hogy mi előreszaladunk, addigra odaér a szállító, mi felpakolunk, és megyünk a következőért. Igen ám, csak a rámpán való felhajtás bajos egy picit, nagyon pontosan kell célozni, mert a nyerges vontató kanyarog. Mindenképp egyenesben próbálkozzunk, és inkább külső nézetből. Az idő kegyetlenül telik, mire a kamion odaér a céljához, fenn kell lennie mind a három kocsinak, de az is elég még, ha közvetlenül mögötte befutunk a harmadik jósággal a célállomáshoz.

18 Wheeler
Egy meglehetősen misztikus feladatot kapunk: egy konténert kell elszállítanunk A-ból B-be, de a tartalmát nem szabad vizslatnunk. Autóval kell a helyszínre érnünk, ahol a cuccot felvehetjük, itt azonban meglehetősen kemény őrség fogad. Ez a helyszín egy zárt udvar, ahová bejuthatunk a tenger felől is egy titkos csatornán át, de a legegyszerűbb, ha a kaput áttörve robbanunk be, úgyis észlelnek hamar. Mindenkit öljünk le, aztán irány a dalasszuk a kertek alatti (alsóbrendű) utakat, mert mindenfelé ellenséges arcok lófrálnak, nem jó velük találkozni.

ru, annak is a csúcsa (a létrán fel). A gépet tudjuk mozgatni, így a középső konténert szedjük is fel vele, azonban az alatt lévő kell nekünk, így ezt tegyük át valahová máshova. Az alsót is vegyük fel, ezt viszont a bal oldali vontatóra tegyük rá. Kinyílik a garázs, így menjünk le, és álljunk elő a kamionnal, és vegyük fel a rakományt. Most már „csak" le kell szállítani az árut, viszont ez elég érdekes lesz, tekintve, hogy egy nyerges vontató érdekesen viselkedik, ráadásul sok helyen útlezárás is nehezít. Mindenképp a széles, kevésbé kanyargós szakaszokat keressük.

Hijack
Tulajdonképpen most is egy autólopásról van szó, mint máskor, de némileg komplikáltabban. Egy teherautót kell követnünk, hogy megtaláljuk az árut, ám rögtön az első sarkon egy másik tehergépjármű elállja az utat. Kerülhetünk a másik irányba is, ám ez egy meglehetősen kellemetlen és kanyargós út, így inkább még rögtön az elején húzódjunk jobb felé, és a ház másik oldalán elhaladva, az ugratón át a célpont nyomában maradhatunk. Mikor végre megérkezünk, kisebb csetepatéval megszerezhetjük a kívánt gépjárművet, amivel Calitához kell hajtanunk. Vá-

Arms Deal
Ezúttal is lopásról van szó, csak most robbanószert kell lovasítanunk. Legelőször is oda kell érnünk a helyszínre Lomazzal, aki ki is száll. Mindez időre megy, úgyhogy igyekezzünk. Innentől viszont magunk vagyunk, mehetünk tovább, akár gyalog is. A lényeg, hogy az őrséget ki kell pucolnunk, majd a kis pickupot kell a birtokunkba venni, és elfu-

CHEAT TIPP

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

A játékot a következő paraméterrel kell indítani, hogy használni lehessen a cheat kódokat: "-console 1". Játék közben nyomd le a [~] billentyűt a konzol megnyitásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

God - God mód
giftxp # - XP hozzáadása (#=XP mennyisége)
impulse 101 - A legtöbb tárgy és fegyver megszerzése
give item_w_ Spawn - Fegyverek (Fel-, és lefelé görgetéssel lehet választani)
give item_p_ Spawn - Könyvek (Fel-, és lefelé görgetéssel lehet választani)
give item_g_ Spawn - Tárgyak (Fel-, és lefelé görgetéssel lehet választani)
give item_a_ Spawn - Ruházat (Fel-, és lefelé görgetéssel lehet választani)
give item_m_ Spawn - Pénz (Fel-, és lefelé görgetéssel lehet választani)
notarget - Az ellenség nem vesz észre
freecasting - Diszciplinák használatakor nincs vérveszteség
noclip - Átjárás a falakon
quit - Kilépés a Windowsba

Tipp: végtelen XP pontok
A játék hibáját kihasználva eléggé tápos vámpírral kezdhetsz neki a játéknak. Az új játék elindítása után lépj be a karakter készítő menübe, és válaszd ki a neked szimpatikus klánt. Ezután lépj a karakter képernyőre, és oszd el a rendelkezésre álló pontokat. Menj vissza az előző képernyőre, és válaszd ki ugyanazt a klánt (ha másikat választasz, elvesznek a pontok). Így megmaradnak azok a pontok is, amiket már felhasználtál. Arra kell csak figyelned, hogy minden pontot fel kell használnod, különben nem enged tovább a program, tehát ha már minden képesség a maximumon van, de még marad pont, akkor nem tudsz majd tovább lépni. Ekkor nullázd le a pontokat (reset stats) majd kattints az automatikus pont elosztásra, így nem veszned el a pontok, csak azok, amelyek feleslegesen megmaradnának.

CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Játék közben nyomd meg a [CTRL] + [ALT] + [~] billentyűkombinációt a konzol megnyitásához, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:

cmd godmode - God mód
cmd noclip - Átjárás a falakon
cmd giveall - Összes fegyver / tárgy
cmd selfsummon - Még egy Riddick megidézése
cmd kill - Öngyilkosság
cmd cyclecamera Switch - Belső / külső nézet
unlockall - Az összes speciális 'rendezői változat' tartalom megnyitása
map # - Pálya betöltése (#=pálya neve)

varozni a cuccot. Viszont a jószág elég lassú és sérülékeny, no meg persze üldözőket is kapunk. Őket próbáljuk meg lerázni szűk helyeken való áthaladással, vagy egyéb tanult módszerrel, de az is jó, ha előre barikádot állítunk az első kereszteződésbe, ahonnan az első üldöző kikanyarodik és mire magához tér, mi már el is szeleltünk (a többieket meg ki tudjuk kerülni a térkép figyelésével).

Booby Trap
Akik kedvelik az eszeveszett száguldást és az izgalmakat, azok most elégedetten csettintenek majd. Egy robogó kabrióban kezdünk Lomazzal, amelybe bombát szereltek. A robbanás akkor következik be, ha tartósan 80 mph alá esik a sebesség (ezt a csík és egy hang jelzi), szerencsére vissza lehet tölteni, ha gyorsítunk. A tengerpart felé kell elkormányoznunk a járművet, mivel azonban forgalomban gyorsan menni csak szélesebb, többsávos utakon lehet igazán, ezért ezeket használnunk. A célhoz érve a száguldó pick-up mellé kell hajtanunk, és azonos sebességen tartva a járgányt közelebb húzódni. Ekkor megfelelő időzítéssel át tudjuk ugrasztani Lomazt, nekünk meg marad a neheze: megszabadulni a kellemetlenné vált autótól. Legegyszerűbb ha a küldőnek visszük vissza, keressük meg a lehető legegyszerűbb útvonalat és hajtsunk a jelölt helyre. A tartálykocsit kell becélozni, de mielőtt becsapódnánk, hagyjuk el a járgányt.

Calita in Trouble
Már megint baj van, és megint Calitával (hja, nők...). Egy lopáson kapták rajta a csajszit, és most tőlünk vár segítséget. Minderről Lomaz tájékoztat, így vele indulunk útnak. Velünk együtt egy teherautó is száguld felé, mely mindenképp megöli, ha nem érünk oda előtte, viszont a hölgyike energiája is folyamatosan fogy. Az egyik lehetőség, hogy a szóban forgó teherkocsit lekapcsoljuk, ilyenkor azonban leghamarabb a platóról tüzelő fickókról gondoskodjunk, mert ők nagyon tudnak ártani az egészségünknek. Ha akarunk, akár rögtön a helyszínre is hajthatunk, csak ilyenkor gyorsabban pörögnek majd a következő események. Odaérve ugyanis jó pár fegyveressel le kell számolnunk, és ha nem likvidáltuk a furgont, akkor még azelőtt végeznünk kell, hogy befut, és elüti Calitát. Ezek után viszont a menekülő Fabienne nyomába kell szegődnünk, és egy nagyon komoly autós üldözésben részt vennünk. Nagyon jól vezet, úgyhogy kössük fel az alsóneműt. Készüljünk fel a hirtelen irányváltásokra, mert nem fix útvonalon megy. A lényeg, hogy kövessük kitartóan, míg egyszer csak meg nem áll, és ekkor lehetőségünk nyílik, hogy lelőjük. Lehet azzal is próbálkozni, hogy még az elején kilőjük az autóból, mikor az üldözés indul, ehhez ne szálljunk autóba, hanem rohanjunk ki az útra és pontosan célozzunk.

Rescue Dubois
Dubois felügyelő fogságban (és bajban) van, é ez tudjuk is jól, hiszen épp nekünk kellett volna pár küldetéssel korábban lepuffantatnunk. Most viszont meg kell menteni. Az étteremhez érve egy rakás barátságtalan alak vár, tegyünk rendet köztük.
Majd intézkedjünk odabenn is, de mire átjutunk, páran lelépnek a tússzal. A nyomukba kell szegődnünk, de ez magában nem is elég, ki kell lőnünk őket menet közben. Ha sikerül őket megállásra kényszeríteni, akkor már nincs más hátra, mint leszedni a két „szekrénycsávót".

Hunted
Ismét motorcsónakázunk, Dubois-val kell elmennünk egy laptopért. A csónakházba érve sajnos búcsút mondhatunk az eddigi inkognitónknak, a banda rájön, kik is vagyunk valójában. A mérges tagok elől még átférünk az ajtó alatt, használjuk is ki a lélegzetvételnyi előnyt. Amíg ők az ajtón próbálnak bejutni, addig mi a targoncát vegyük használatba, és emeljünk fel vele egy ládát, majd óvatosan (nehogy leessen) álljunk az erkély hiányzó darabja alá. Így már könnyedén átugorhatunk, pont mikor volt társaink betörnek. A túloldalon szélsebesen szedjük le az újabb támadókat, majd irány az udvar. Itt autóval érkezik az utánpótlás, kezeljük őket is, majd huppanjunk be az egyik gazdátlan kocsiba és irány a másik zsaru: Vauban, aki egy várnál vár. Eljutunk majd egy spirális útszakaszhoz, ahol ne nagyon álljunk le a ránk támadókkal vitázni, hanem menjünk egyenesen a hegy teteje felé. Lesz egy rész, ahol érdemesebb inkább átgyalogolni, kicsit odébb úgyis találunk egy várakozó civil sofőrt, aki „szívesen" kölcsönadja autóját. Ha felértünk, már csak le kell tisztítani a terepet (vigyázzunk Vaubanra, kék célkereszt).

ISTAMBUL
Surveillance
Isztambulban rögtön egy üldözési feladattal kezdünk. Nem a szó szoros értelmében vett üldözésről van azonban szó, hanem inkább észrevétlen követésről. Nem szabad sem lemaradnunk Jerichótól, se túl közel menni. Az út nem lesz kanyargós, úgyhogy csak erre kell koncentrálni. Mikor megérkezünk, menjünk egy sarokkal odébb, és a lefelé haladó lépcsőnél menjünk be a házba. Odabenn lopakodva kell közlekednünk, nem szabad, hogy megtudják érkezésünket, ebben nagy hasznunkra lesz a hangtompítós fegyver. Az őröket ily módon leküzdve előbb az emeletre kell felmennünk, majd a beomlott padlózatnál alászállni a mélybe.
Egy átvezetőben kihallgathatunk egy fontos beszélgetést, majd ismét visszakapjuk az irányítást. Viszont most már tudnak a jelenlétünkről, úgyhogy küzdjük át magunkat a kifelé vezető úton, keresztül a tetőn és az építkezésen. Nagyon sok ellenféllre számíthatunk, de útközben van muníció elég. Ha leértünk, már csak kocsikáznunk kell egy keveset.

TUDTAD-E?
A készítő cégnek, a Reflections-nek van egy nagyon hasonló játéka PS2-re, a Stuntman, itt egy kaszkadőr mindennapjaiba helyezhetünk betekintést, természetesen sok-sok autós feladattal.

Fegyverek

- **9mm-es:** kezdettől elérhető, ezüst színű, 17 golyót lőhetünk ki egy tárból, sohasem fogy ki a muníció.
- **Továbbfejlesztett 9mm-es:** ez más jóval erősebb elődjénél, fekete színű, viszont csak 10 golyós a tárja.
- **Hangtompítós 9mm-es:** a továbbfejlesztett változat, egy hangtompítóval ellátva. Lopakodós részekhez nélkülözhetetlen.
- **Machine Gun:** 800 lövés percenként és 30 golyó egy tárban, hogy csak a számokat érintsük. Nagyon erős és távolra is jól visz.
- **Shotgun:** inkább közelharchoz ajánlott. Úgy viszont akár emberek, akár autók ellen. 8 lövés a maximum.
- **Kis Uzi:** 32 golyó a tárban és 600 lövés percenként. Hatásos, de inkább közelharcra, vagy közepes távolságra.
- **Nagy Uzi:** 60 golyó a tárban, és 1100 lövés percenként. Sokkal hatásosabb, főleg sok ellenfél lekaszálására.
- **Assault Rifle:** a legnagyobb gépfegyver a játékban, 60 golyó a tárban és 600 lövés percenként. Tökéletes nagy távolságból és tömegek kezelésére.
- **Grenade Launcher:** A robbanós móka, 120 méteres körzetben mindent elintéz. Lövésenként újra kell tölteni, és egy kis időzítéssel kell számolni kilövés után.

Tanner Escapes
Tannernek menekülnie kell, ráadásul most már szinte mindenki ellenünk van, hála a kettős játékunknak. Ezúttal a zsernyákok üldöz-

nek, még szerencse, hogy azért van, akiben bízhatunk, vagyis a színes bőrű kollega Miamiból. Egy teherautóban menekülünk, és megint a platón ülve kell hátrafelé intézkedni. Viszont most jóval több munícióink van, szinte végtelennek tűnik a 200 gránát. A rendőrautók vicces röptetésének egy úttorlasz vet véget, így alkalmi sofőrünk kénytelen a tengerbe ugratni. Innen hajóval tudunk tovább menekülni, induljunk el bal kéz felé a part mentén, egészen a kikötői részig. Itt ismét váltsunk autóra, és kormányozzuk el a hotelig. A járőröket kerülnünk kell, vagy le kell rázni őket, mert a helyszínre csak „tisztán" érkezhetünk meg.

Another Lead
Most egy igazi autósüldözés veszi kezdetét, csak semmi óvatoskodás. Ráadásul mi vagyunk azok, akik üldöznek, mégpedig egy helyi dílert, aki vélhetően elvezet minket Lomazhoz. Az elején nehézkes egy picit az indulás, mert a fű nagyon csúszik, de ha ezen a részen átevickélünk, akkor egy kellemes kis autókázás következik, a már megszokott módon. Egy idő után egy bazárszerű résznél parkol le a követendő alany, nekünk persze ide is utána kell mennünk. A társai bőszen védik, úgyhogy itt már több fegyveressel is meggyűlik a bajunk, végül középtájon találjuk meg a fickót, aki meg is adja az infót, amelyre kívánc siahu vagyunk.

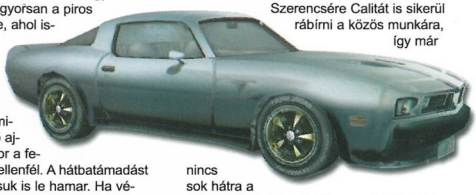
Alleyway
Lomaz körül összecsaptak a hullámok, egyket meggyőző érv (na meg pofon) után hajlandó közreműködni akciónkban. A terv szerint Calitát és a Bagmant egyszerre kéne lefülelni. Azonban a női megérzés most is működik, és a terv romba dől, kétfelé futnak a zsiványok. Jones Bagmant vállalja be, most ezt kell lejátszanunk, tehát nem Tannert irányítjuk. Szerezzünk egy járgányt, és tapadjunk a tagra. Nagyon gyorsan hajt, de az egyenes részeken behozhatjuk. Végül egy szűk sikátorba érünk, amely tulajdonképp egy csapda, már várfak minket a fegyveresek. Szaladjunk be gyorsan a piros nyíllal jelölt épületbe, ahol ismét csak céllövöldéset kell játszanunk. Mindenkit ki kell iktatnunk, nem lesz különösebb baj, viszont amikor kilépünk az első ajtón az udvarra, akkor a fejünk felett lesz egy ellenfél. A hátbatámadást elkerülendő puffantsuk is le hamar. Ha végeztünk, akkor kössük el a verdát és hajtsunk át a kapun. A kijelölt pontra kell már csak eljutni, üldözők nélkül, őket koptassuk le valahogy.

The Chase
Most pedig a másik szálat is nyomon követhetjük, Tanner természetesen Calita nyomába szegődik. Ez lesz a legkeményebb autós üldözés, sőt a legkeményebb pálya az egész játék során (szerencsére ezúttal előre letárolt útvonalról van szó). Nagyon furfangos ellenfél a csaj, nem árt felkötni az alsóneműt. Az első probléma, hogy háttal áll a kocsink a menetiránynak, így nagyon gyorsan meg kell fordulni. Az első kereszteződésnél figyeljünk, itt egy kicsit a szerencsére is hagyatkozni kell, hogy úgy kapjuk el a forgalmat, hogy jó időben átcsúszhassunk köztük. Egy hosszú, egyenes rész jön eztán, mely alatt felzárkóztathatunk, de aztán egy hirtelen jobbos jön majd, nem árt rákészülni. Ezután egy elég vad, kanyargós szekció jön, kis szűk utcákon, amelyek nem éppen alkalmasak a száguldozásra. Nyomjuk, ami a csövön kifér, majd a parkba érve lavírozzunk át a fák között. Calita még át tud menni a híd on, viszont mi már nem. Az itt veszteglő kis hajó viszont

TUDTAD-E?
A játékban igazi színészek adják hangjukat a karaktereknek: Michael Madsen, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, Ving Rhames színészek nevei mind ismerősek lehetnek, de az öreg rock-kaméleon, Iggy Pop is beugrott egy gyors szerepkésre.

pont alkalmas az átjutásra, úgyhogy használjuk. A hajsza folytatódik, de most motorral. Az első kereszteződés itt is gázos, de nem annyira, mint az imént. Beérve a parkba, a szűk kapuknál figyeljünk, nem szabad elakadni egy pillanatra sem. Az üldözés akkor ér véget mikor utolérjük a csajszit, ugyanis ekkor elesik.

Bomb Truck
Szerencsére Calität is sikerül rábírni a közös munkára, így már



nincs sok hátra a kalandból. Jericho és Bagman találkozója azonban balul sül el, és a kapzsi gorilla (mint már korábban is megszokhattuk tőle) lelövi a társát. Menekülésre fogja a dolgot, de mi a nyomába szegődünk, autós üldözés jön. Egy teherautót kell követnünk, viszont robbanó hordók potyognak róla, melyek igen szép sérülést okoznak, valamint megreptetik az autót, eltérítve az eredeti iránytól. Ennek megfelelően kerülgetnünk kell, vagy még időben szétlőni őket a levegőben. A legjobb módszer amúgy az utóbbi, mert ha elég korán találjuk el, akkor az üldözendő járgány is sérül. A feladat a szökevény megállítása, bármi áron.

Chase The Train
Jericho cseles volt, és nem találtuk meg a kocsiban, ugyanis vonaton menekül. Most tehát a vonatot kell üldözőbe venni, sőt elébe kerülni. Ez azonban elég kemény dió, mert rengeteg helyen beszűkül a pálya, és nem tudjuk befejezni az előzést. Messzebbről kövessük, mert hátulról golyózápor fogad, és várjunk a megfelelő alkalomra. Ez a második híd után jön el, amikor is lesz balra egy nagyobb placc, ahol kényelmesen elébe kerülhetünk a szerelvénynek, és így előbb érünk a célhoz, mint a vonat. A hajsza eztán is folyta-tódik, ugyanis Jericho gyalogosan menekül tovább, mi pedig megyünk utána. Csatlakoznak hű segítőink, Jones és Vauban is, hogy segítsenek. Ez azonban inkább nehezítés, mert rájuk is ügyelnünk kell, hogy el ne hulljanak, márpedig néha fejetlenül mennek előre. Az egész terep egy háborús övezetre emlékeztet, rengetegen vannak ellenünk. A végjátékban szembekerülünk Jerichóval, akit már csak le kell puffantanunk, és megláthatjuk a befejezést.

Mint azt az intróból már sejthettük, Tanner sebet kap, mely halálosnak bizonyul, így a Happy End elmarad. Ennek ellenére persze biztos lehet folytatni a sztorit valahogy, ha máshogy nem, akkor mondjuk az előzmények felelevenítésével, de manapság már a klónozás is dívik ugye. A nagyobb kérdés viszont az, hogy érdemes-e, ugyanis sajnos meg kell állapítani, hogy a PC-s verzió sem lett jobb a konzolos kollegáknál. Lesz min gondolkodni Atariéknál.

m_anger

GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

ALIAS	9 990
APOCALYPTICA	10 990
AQUANOX 2	1 990
ARENA WARS	2 990
ARMED AND DANGEROUS	1 990
ARMORED FIST 3	1 490
ARMY MEN: SARGE'S WAR	2 990
ASTERIX & OBELIX	3 990
BANDITS	1 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII A.	11 990
BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
BEYOND GOOD & EVIL	2 490
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO H.	9 990
CALL OF DUTY	7 990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
CATWOMAN	11 990
CELEBRITY DEATMATCH	1 990
CHASER	1 990
CHICKEN SHOOT 2	1 990
CHROME	6 990
CONFLICT DESERT STORM 2.	3 990
CONFLICT VIETNAM	4 990
CONSTANTINE	7 990
CROC 1 CLASSIC	3 990
DEAD MAN'S HAND	3 990
DEAD TO RIGHTS	4 990
DELTA FORCE 1	1 490
DELTA FORCE 2	1 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
DISNEY: TRON 2.0	1 990
DOOM 3	7 990
DOOM COLLECTOR'S ED.	2 990
DRAGON'S LAIR 3D	1 990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	1 990
EDGE OF CHAOS	1 990
ENTER THE MATRIX +++	3 990
FAR CRY	3 990
FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
FREEDOM FIGHTERS +++	3 990
FREEDOM FORCE +++	5 990
FULL SPECTRUM WARRIOR	4 990
GRAND THEFT AUTO 3 +++	3 990
GUN METAL	1 990
HARRY POTTER 2	12 990
HARRY POTTER AND THE PRIS...	11 990
HEAVY METAL FAKK 2	1 990
HIDDEN & DANGEROUS 2	3 990
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2 490
HITMAN: CONTRACTS	3 990
IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
JOINT OPS: TYPHOON RISING E.	9 990
KILL SWITCH	4 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	12 990
MANHUNT	2 990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2 490
MECHWARRIOR MERCENARIES	1 990
MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	1 990
METAL GEAR SOLID 2 +++	11 990
MIDTOWN MADNESS 2	2 490
MOHA: AA WARCHEST	11 990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
MORTYR	1 990
PAINKILLER	3 990
PAINKILLER + COLIN 2.0 PACK	7 990
PINK PANTHER	1 990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
PRINCE OF PERSIA EXK +++	2 490
RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
RAYMAN 3.	2 490
RAYMAN GOLD	1 990
SABOTAIN	4 990
SANTA CLAUS	1 990
SCOOBY DOO: MONSTERS	7 990
SECOND SIGHT	7 990
SERIOUS SAM GOLD	1 290
SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	5 990
SHARK'S TALE	6 990
SHELLSHOCK NAM'67	6 990
SHREK 2.	6 990
SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
SINBAD	3 990
SONIC ADVENTURE DX	9 990
SONIC HEROES	9 990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	6 990
SPLINTER CELL +++	2 490
SPLINTER CELL: PANDORA T. +++	6 990
STAR WARS: BATTLEFRONT	9 990
STAR WARS: JEDI KNIGHT.../CL	3 990
STAR WARS: JEDI OUTCAST +++	3 990
STAR WARS: REPUBLIC COMM.	10 990
STATE OF EMERGENCY	1 990
TACHYON:THE FRINGE	1 490
TEENAGE MUTANT TURTLES	7 990
TERMINATOR 3	1 990
THE INCREDIBLES: ACTION	9 990
TOM AND JERRY	1 990
TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	6 990
UNREAL 2 THE AWAKENING	3 990
UNREAL TOURNAMENT 2003	3 990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990
VIETCONG +++	3 990
WILL ROCK	1 990
WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990
XIII	1 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

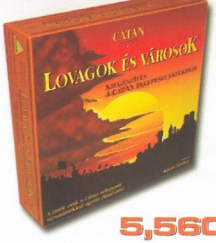
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3 990
AGAINST ROME	1 990
AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
AGE OF WONDERS 2	2 490
AGE OF WONDERS SHADOW M.	3 990
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	990
AIRPORT TYCOON 2.	1 990
ALEXANDER	7 990
ALIEN ANARCHY	790
AMERICAN CONQUEST	1 990
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ANNO 1503: TREASURES...	7 490
ANNO DOMINI	1 990
ANTANT	2 990
ARMIES OF EXIGO	11 990
AUGUSTUS	4 990
AXIS & ALLIES	9 990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLITZKRIEG	1 990
BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	3 990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3 990
C&C GENERALS DELUXE +++	11 990
C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7 490
C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2 990
C&C RENEGADE CLASSIC +++	3 990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
CAPITALISM 2.	990
CASINO TYCOON	990
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9 990
CHILDREN OF THE NILE	10 990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4 990
CIVILIZATION III	2 990
CIVILIZATION III DELUXE	5 990
COSSACKS	1 990
COSSACS: BACK TO WAR	2 990
CRAZY FACTORY	990
D-DAY	3 990
D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
DEEP SEA TYCOON	990
DINO ISLAND	1 990
DUNGEON SIEGE	2 490
ETHERLORDS	1 990
EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1 990
FIRE CHIEF	2 990
GANGLAND	4 990
GLOBAL OPERATIONS	3 990
HEROES IV. +++	3 990
HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
HEROES IV. PACK	6 990
HOTEL GIANT	1 990
IMPERIALISM 2.	1 990
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1 990
INDUSTRY GIANT 2.	1 990
KNIGHTS OF HONOR	11 990
KOREA	2 990
LOCO-COMOTION TOYTRAINS	1 990
LOTR: THE BATTLE FOR ME.	12 990
MAGIC THE GATHERING BATTLEG.	5 990
MALL TYCOON	1 290
MASTER OF ORION 3	1 990
MEDIEVAL TOTAL WAR COLL. +++	6 990
MONOPOLY TYCOON	1 990
PANDORA'S BOX	2 490
PANZER GENERAL 3.	1 990
PANZERS	9 990
PARADISE CRACKED	1 990
PLAYBOY: THE MANSION	9 990
POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3 990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
PORT ROYALE	1 990
PORT ROYALE 2	9 990
RAILROAD PIONEER	3 990
RAILROAD TYCOON 3	2 990
REBELS	3 990
RESTAURANT EMPIRE	3 990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	10 990
ROME: TOTAL WAR	9 990
S.W.I.N.E.	990
SEARCH & RESCUE 2	1 990
SEARCH & RESCUE 3	2 990
SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
SHOGUN CLASSIC	3 990
SILENT STORM	3 990
SIM CITY 3000 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 DELUXE +++	11 990
SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7 490
SKATEBOARD PARK 2004	2 990
SOLDIERS OF ANARCHY	1 990
SOLDIERS: HEROES OF WW II	2 490
SPACE COLONY	2 990
SPELLFORCE	3 990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3 990
STEAMLAND	1 990
STRONGHOLD: CRUSADER	3 990
SUDDEN STRIKE 2	1 990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3 990
THE NATIONS	990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
THE SIMS 2	12 990
THE SIMS ABRAKADABRA	7 490
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	7 490
THE SIMS UNLEASHED	7 490
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
TORTUGA	2 990
TRANSPORT GIANT	7 990
TROPICO 2	1 990
UFO: AFTERMATH	2 990
VIETNAM MED+EVAC	2 990
WAR & PEACE	1 990
WARHAMMER 40000: DAWN OF W.	10 990
WARLORDS IV. FL	1 990
WILD LIFE PARK	1 990
WORLD WAR III +++	990
WORMS 3D	11 990
WORMS BATTLE PACK	3 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
WW2 FRONTLINE COMMAND	2 990
ZOO TYCOON 2	7 990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



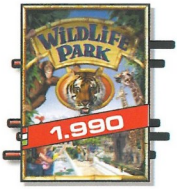
5,560

CATAN: LOVAGOK ÉS VÁROSOK KIEGÉSZÍTŐ

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3,050
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
ÁRNYÉKHÁBORÚ (M.A.G.U.S. SZÖVETSÉGEK)	4,950
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!



KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7 990
ALONE IN THE DARK 4 +++	1 990
ANOTHER WAR	990
ARX FATALIS +++	1 990
AURA	990
BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	990
CYPHER	8 990
CSATAMÁGUSOK	3 990
CSI: CRIME SCENE INV	1 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	3 990
EGYPT III	3 990
EVERQUEST 2	7 990
EVERQUEST COLL. ED.	9 990
FINAL FANTASY XI.	11 990
IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	1 990
KNIGHTSHIFT	4 990
LEMONY SNICKETS SERIES	9 990
LIONHEART	3 990
MORROWIND +++	1 990
MORROWIND GOLD	5 990
MORROWIND GOTY	2 990
MYST IV	9 990
MYST TRILOGY	5 990
NAUTILUS / JULES VERNE	1 990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3 990
NEVERWINTER NIGHTS CL	16 990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD P.	5 990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	2 990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	2 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
PRISONER OF WAR	2 490
PRISONER OF WAR / BESTR S.	2 490
RUNE	1 290
SACRED	4 990
SEVERANCE: BLADE OF D.	1 490
SHADE: WRATH OF ANGELS	4 990
SHADOW OF MEMORIES	9 990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	1 990
SID MEIER'S PIRATES	10 990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9 990
SILENT HILL 3 PCDVD +++	11 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	5 990
SPELLS OF GOLD	1 990
STAR WARS /KOTOR	6 990
SW GALAXIES: JUMP TO LIGHTSP.	6 990
STAR WARS: KOTOR II	10 990
SYBERIA +++	1 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE I OF THE DRAGON	4 990
URU: AGES BEYOND MYST	2 490
URU: COMPLETE CHRONICLES	7 990
URU: PATH OF THE SHELL	3 990
VAMPIRE - MASQUERADE	10 990
WEIRD WAR	6 990
WIZARDRY 8	1 990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	1 290
BOWLING U.S.A	790
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 ARSENAL	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 BAYERN M.	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 MANCH.	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	7 900
COLIN 2.0+INSANE+SEVERANCE	2 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1 490
COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	1 990
COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
COMANCHE 4	3 990
COMANCHE GOLD	1 490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER BEST OF	1 990
EURO 2004	11 990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2004 + TOTAL CL. MAN. 2004	14 990
FIFA 2005	11 990
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLATOUT	7 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
FORD RACING 2	10 990
FREELANCER	2 490
GRAND PRIX BEST OF	3 990
HARD TRUCK	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
HELL-COPTER	990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
INSANE	1 490
ISS 3	9 990
KING OF THE ROAD	1 990
KNIGHT RIDER	1 990
LINKS LS 2003	2 490
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990
LOCK ON	2 490
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
NBA 2003 + NEED FOR SPEED HP2	9 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UG	11 990
NEED FOR SPEED: UG 2	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	12 990
NHL 2004	11 990
NHL 2005	11 990
OUTDOOR SPORTS	790
PANZER ELITE GOLD	1 990
POOL PARADISE	2 490
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RACING SIMULATION 2	990
RALLY TROPHY	1 990
RC CARS	1 990
RICHARD BURNS RALLY	3 990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	2 490
SILENT HUNTER 3.	9 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1 290
THE ITALIAN JOB	990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2 490
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	7 990
TOP SPIN	9 990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11 990
TRAINZ	1 990
TRICKSHOT	990
V-RALLY 3	3 990
WINGS OF WAR	3 990
WORLD CHAMPIONSHIP SN. 03	1 990
WORLD CHAMPIONSHIP SN. 2004	3 990

VEGYES JÁTÉKOK

BIONICLE: THE GAME CLASSIC	3 990
CHESSMASTER 10000	5 990
CREATOR HARRY POTTER 2	7 990
YU-GI-OH! POC JOEY THE PASSION	9 990
YU-GI-OH! POC MILLENEUM	11 990
YU-GI-OH! POC STANDARD	9 990
YU-GI-OH! POC THE REVENGE	9 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

9.990

9.990

9.990

10.990

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7888

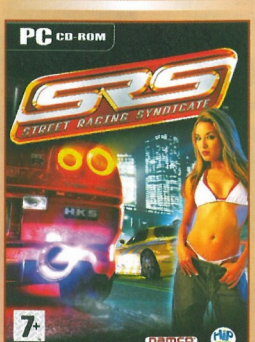
BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

STREET RACING SYNDICATE

Alig telt el öt hónap a Need for Speed Underground 2 megjelenése óta, és máris az európai boltok polcain láthatjuk viszont az első teljes értékű arcade utcai autóversenyes klónt az Eutechnyx jóvoltából. A keresztségben Street Racing Syndicate nevet kapó alkalmazás a jó B-filmek modorában nem kínál se többet, se kevesebbet annál, mint amire első ránézésre gondolhattok.

- **CD Link: Kégaléria, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Eutechnyx**
- **Kiadó: HIP Interactive**
- **Megjelenés: 2005. március 24.**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: srs.namco.com**
- **PC.Games teszt: 70%**



A Street Racing Syndicate egy könnyed, utcai autóverseny az NFSU szabályrendszerével, tuningolható utcai sportkocsikkal, nőkkel és rendőrökkel. Hogy mit is kell érteni az utóbb említett két jellemzőn? Nos, vegyük sorra azokat az újításokat (majd a teljesség kedvéért, a kevésbé jól sikerült ismétléseket is), melyek a Street Racing Syndicate-be bekerültek, de sajnálatos módon kimaradtak az NFSU2-ből.

Üdvözítő újítások

Csajok: A játékban méltányolható szerephez jutottak a lányok, akiknek kegyeit a Street Mode kampány Respect Challenge játékában nyerhetjük el. A csajok szimpátiáját egy-egy feladat teljesítésével szerezhetjük meg, mint például az adott idő alatt történő fénykapuzás (Checkpoint Race), vagy az adott ideig történő autókövetés. A sikeres megmérettetések eredménye, hogy a lányok tőlünk, (bajnokoktól) három dolgot bevállalnak:
- beülnek mellénk az anyósülésre,
- indítják a versenyeket,
- és erotikus táncot lejtenek privátban.

A jutalmak közül talán az utolsó szorul egy kis magyarázatra. A tánc valójában egy videobejátszás, amelyben egy hús-vér hölgy fog szerepelni; természetesen a potenciális korosztályra való tekintettel a jó ízlés határain belül maradva, vagyis felöltözve.
Tipp: A Checkpoint Race feladatoknál figyeljünk arra, hogy a fénykapuk nem töltik ki a teljes útszélességet, a program csak akkor tekinti teljesítettnek az áthaladást, ha a lilás fényfalon száguldunk át.

TUDTAD-E?
A játékban három város, azaz játszhatunk; Los Angeles, Philadelphia és Miami, mely utóbbi helyszínen raádásul nappal száguldozhatunk.

Zsaruk: Az SRS-ben az NFSU2-höz hasonlóan az egész térkép szabadon bejárható. A sétakocsikázás élményét fokozandó az utcákon sajnos csak gyér forgalom tapasztalható. Ami nem is csoda, ha figyelembe vesszük, hogy szinte minden ötödik verda egy járőr autója. A közegek nem nagyon kukoricáznak: már a legkisebb gyorshajtásnál le akarnak bennünket kapcsolni, e téren az SRS AI-ja remekel – ha egy rendőrautó egyszer üldözőbe vett, pillanatok alatt követik társaik, ilyenkor mindenhonnan (hátulról, szemből, oldalról) számíthatunk rájuk. Ha elkapnak, fizethetünk; 1000 $ alatt soha nem fogjuk megúszni a dolgot.
Tipp: Figyeljük a térképen a rendőröket, akiket ikon jelez már jó előre. Ha ilyet látunk, legokosabb rögtön lehúzódva az útról megállni, és szépen kivárni, hogy elhaladjanak a zsaruk mellettünk. Ha már elkezdtek üldözni bennünket, próbájuk meg felmérni, hogy vane értelme a szökési kísérletnek; ha üldözés közben 2-3 rendőrautóval összeütközünk, a kocsink javítása bizton többe fog kerülni, mint a bírság.

Törések: Az etalonul szolgáló NFSU2-vel ellentétben ebben a játékban törhetőek a kocsik, persze ne gondoljatok egy roncsderbiszerű mókára, itt csak arról van szó, hogy horpad a kasztni és reped a szélvédő. Ami súlyos, az az, hogy mindez lassítja a kocsit, ugyanakkor a javítás akár többezer dollárra is rúghat (az egyéni csúcsom egy 4500 $-os csekk volt).
Tipp: Óvakodj a koccanásoktól és a karamboloktól, akár a konkrét versenydíj háromszorosát is könnyűszerrel a javításra költheted.

Motor tuning: Az SRS motorfejlesztő rendszere lényegesen átgondoltabb az NFSU2-énél; az egyes cégek termékkínálata sokkal gazdagabb, alkalmazásuk nagyságrendekkel jobban érzékelhető az adott sportkocsi menetteljesítményén. Képzeljétek csak el, amikor egy 150 lovas Nissanból egy 270 lóerőset lehet tuningolni úgy, hogy lényegében 100-ra a gyorsulása alig 4 másodperc (7,5-ről) lesz.
Tipp: Soha ne sajnáld a pénzed motortuningra; ha spórolnod kell, először mindig a turbóval és a gumikkal kezd a fejlesztéseket.

Feledhető ismétlések

Nyitott város: A programban az NFSU2 Free Runjához hasonlóan szabadon bejárható a teljes térkép, azonban nagyjából öt perc sétakocsikázás után inkább már bosszantó, mint élvezetes e lehetőség. Sajnos az SRS-ben hírül sincs akkora forgalom, mint az NFSU2-ben, ráadásul semmi szerepe a szabad autózásnak; kiváltképp, ha figyelembe vesszük, hogy a konkrét versenyhelyszíneket, az NFS-sel ellentétben, a térképmenüből kiválasztva, azonnal el lehet érni egy virtuális ugrással, és az SRS-ben nincs lehetőség bankók gyűjtögetésére sem.
Tipp: Az egyes versenyhelyszínekre teljesen felesleges elautózni, egyszerűen a térképmenüből (M) ugorjunk (Enter) a kívánt pontra.

Vizuális tuning: Az SRS-ben is van lehetőség a kocsik festésére és matricázására, de lényegesen szerényebb léptékben, mint az NFSU-ban. Úgy tűnik, ez az opció csak igen késői fázisban került be a végleges játékba, ha hiszitek, ha nem, egyszerűen ingyenes a használata!

Tipp: A festésért nem kell fizetni a játékban; egyszerűen menj (vagy ugorj) a garázsodba, és már indulhatnak is a szórópisztolyok.

Pirítsd a lóvét

Szörnyű, de tudomásul kell vennünk, hogy ebben a játékban szinte mindenért fizetnünk kell a szó szoros értelmében, ezért tulajdonképpen a játék fővonala a pénzgyűjtés. Pénzért tudunk benevezni minden versenyre, pénzért tudunk egyéni fogadásokat kötni, pénzbe kerülnek az autók, pénzbe kerül a sérülések javítása, és pénzbe kerül a tuningok többsége. A játékot tesztelve több alkalommal is oda jutottam (egy vesztes minikupa okán), hogy pénzzé kellett tennem a már

agyontuningolt verdámat, csak azért, hogy valami legyen. Történt ugyanis, hogy elvesztve a versenysorozatot mindössze 700 $-om maradt, ami bizony már nem volt elég semmire; a legkönnyebb bajnokság első szintjének nevezési díja is 1000 $ volt, és a Street Challenges kihívásainak elfogadása is 1500 és 3500 $ között szóródott helyszíntől és ellenféltől függően. A Street Racing Syndicate a pénz terén nem ismert tréfát; ha túlvállalod magad (sok versenyt buksz) gyakorlatilag kizárnak mindenhonnan, mert kicsi pénzzel nem tudsz nevezni; ilyenkor nincs mese, el kell látogatni a Car Showroomba és (fájó szívvel) el kell adni a meglévő kocsit, és valami olcsóbbat kell venni. Gondolom, kitalálják, a használt és valószínűleg sérült autót csak mélyen ár alatt veszi be a kereskedő, hiába a rengeteg tuning benne...

Tipp: Mindig számolj egy kicsit, mielőtt beválalsz egy új kihívást; akkor vagy jó stratéga, ha 3000-5000 $ körüli (vész)tartalékot mindig visszatartasz. Ha kevés a pénzed, játssz többször egymás után Street Challenges versenyt, nekem például nagyon bejött a Boulevard Sprint nevű, ahol egy autópályára kellett felmenni és ott tépni a célig. Négyszer egymás után megszerezve az elsőséget már 16000 $-al voltam gazdagabb.

Respect

– Megbecsülési / Ügyességi Index

Az egész játékot végigkövető mérőszám, szoros összefüggésben áll a pillanatnyi anyagi helyzetünkkel; a pénzdíjas minikampány versenyeken (Crew Meets) az indulásért leszurkolandó díjon felül ugyanis nem mindegy, hogy hogyan is állunk éppen az indexpontok gyűjtésében. Például a Los Angeles-i Street Revolution versenyeken az első szinthez 27500, a másodikhoz 32500, a harmadikhoz pedig 37500 Respect pontérték megléte a feltétel. Ügyességpontokat leginkább éles versenyek alatt gyűjthetünk, az elsőség megszerzése mellett folyamatosan törekedve a minél bravúrosabb mutatványok végrehajtására. A teljesség kedvéért most bemutatom, hogy milyen trükkökért jár ügyességpont:

- Szélárnyékban követés

30 indexpontot gyűjthetünk be, ha a versenyek alatt sikerül valamely ellenfelünket tartósabb ideig úgy követni, hogy az üldözőbe vett kocsi nyomvonalát követjük, kihasználva az ellenlábas szélárnyékát.

Tipp: Próbáld minél tovább szélárnyékban követni az ellenfeleket, ha sikerül, akár háromszor is beszámolja (3x Combo) a program az indexpontokat, körülbelül 3 másodpercet hagyva ki két Drafting között.

- Két keréken

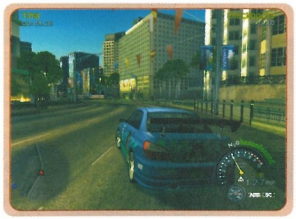
Az éles fordulókat belső ívről véve tudod a legkönnyebben elérni, hogy az egyik oldalon a kerekek egy picit a levegőbe emelkedjenek - ilyenkor nem szabad kézifféket használni, mert azzal inkább csúsztatni lehet a kocsit.

Tipp: Városi utcákon használd ki a gyalogjárdák szintkülönbségét, ha a fordulóban a belső íven lévő kerekeket rá tudod tenni a járdára, a kanyarból kiérve biztos kétkerekezés a jutalmad.

- Helyezés előre

Indexpont jár minden előzésért, ezt természetszerűen csak akkor tudod kihasználni, ha valami oknál fogva nem az élen versenyzel.

Tipp: Ezt a Respect pontot nem érdemes erőltetni, jobban járs, ha végig az élen ha-



ladsz, ha mégsem sikerül elöl maradnod, mielőtt visszaelőznél, próbálj egy kicsit szélárnyékban autózni, ezért háromszor annyi pont jár.

- Körelsőség

Körversenyek esetén élő indexpont, amelyre érdemes figyelni; ha lehet, a célvonalnál mindig vedd át az elsőséget a versenyekben.

Tipp: Figyeld a képernyő bal alsó sarkában a helyzetjelző térképet; a célvonal helyét egy klasszikus fekete-fehér kockás zászló jelezi.

- Megközelítés

A Need for Speed Underground 2-höz hasonlóan itt is pontot ér a vakmerőség. Az indexpontok akkor járnak, ha egy autó mellett csak hajszálnyira száguldasz el.

Tipp: Próbálj meg úgy helyezkedni a pályán, hogy mindig legyen helyed úgy manőverezni, hogy a forgalomban közlekedőket közelről tudd kerülni. Érdemes tudnod, hogy az ügyességi pontok járnak akkor is, ha valamelyik versenytársad előzöd le szorosan.

- Csúszás

A kétkerekezés a csúszás testvérindexe, melyet leginkább a kézifék bátor használatával tudjuk elérni a kanyarokban.

Tipp: Csúsztatni leginkább a szélesebb (2-3 sávos) utakon érdemes, a nagyobb ívű, lendületes kanyarokban, ahol lehet még korrigálni az ilyenkor óhatatlan kisodródást is. Hosszú csúsztatást csak padlógázas, hosszabb gyorsítók után lehet csinálni; ezzel a mókával érdemes vigyázni, mert könnyen végződhet koccanással a mutatvány.

- Ugratás

Szinte minden kijelölt pályán van egy-két olyan pont, ahol lehet egy kicsit repülni a kocsival, az ugratásokhoz általában a csúcssebesség közeli tempó szükséges.

Tipp: Ha látod, hogy közeledik az ugratós rész, segíts rá a sebességre egy kis nitróval a minél hosszabb repüléshez; az indexpont az ugrott távolsággal arányosan növekszik.

- Rongálás

Jutalompont jár az elsősorban belvárosi szakaszokon fellelhető utcabútorok rongálásáért; mint például napernyős asztalok, székek, stb.

Tipp: Figyeld a térképen az esetleges rövidítések helyét, és bátran használd is ki őket; az esetek többségében a rövidítések mindig tele vannak szétlökdöshető tárgyakkal is. Érdemes csínján bánni a rongálással, mert a tárgytologatásokkal veszítünk a sebességünkből, különösen marasztalóak tudnak lenni a félautó-széles vaskorlátok.

- Ütközés

Az ügyességi pontokat nemcsak gyűjteni, hanem elvesztení is lehet, elsősorban ütközések útján. Ilyenkor a program egyszerűen büntet bennünket; hibánként indexpontokat von le tőlünk.

Tipp: Kerüld a játékban az ütközéseket, se más járművel, se épületekkel ne ütközz, mert minden egyes koccanásért indexpontlevonás jár. A sorozatos ütközéseket halmozottan (Combo) számolja be a játék.

- Helyezés hátrébb

Az előzősért járó indexpont ellenpárja, melyet könnyedén ki tudunk egyenlíteni, ha sikerül visszaelőznünk a gépi ellenfeleket.

Tipp: Ha már lehagytak, ne akarj rögtön törleszteni. A helyezésvesztésért járó 10 pont levonást egy kis szélárnyékban követéssel (30 pontért) könnyedén tudod pótolni.

A fentiek birtokában már bátran nekiállhatunk, hogy meghódítsuk Amerika fényűző városait, és városhölgyeit...

C5

TUDTAD-E?

A játékban 18 „SRS" lányt tudunk táncra bírni, amennyiben a Respect Challenge játékokat teljesítjük. A csajok közül négyet (Sharon, Sasha, Rowena, Kaila) az SRS honlapján is felkeltettünk egy kicsit lazább öltözékben (értsd: bikini).

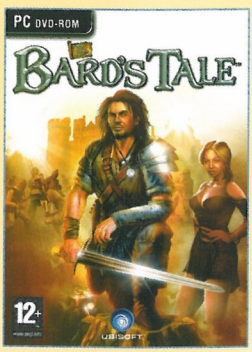
TUDTAD-E?

Az SRS-ben 72 különböző verseny kapott helyet, melyet 20 Street Challenges pálya egészít ki.

THE BARD'S TALE

A The Bard's Tale visszatért! Akik már 1985 környékén is püfölték a billentyűzetet, azok emlékezhetnek a legendás RPG-sorozatra PC-ről, de akár C64-ről is. Nos az új játék nem annyira hasonlít a régiekre, de ez egyáltalán ne zavarjon senkit. A dolog sokkal inkább az új hack n' slash játékokra hajaz, konkrétan a konzolos Baldur's Gate: Dark Alliance-re és társaira. Olyannyira igaz ez, hogy még a meghajtó motor is ugyanaz a Snowblind engine, amely a fent említett kollegákban is dolgozik. Ennek kapcsán nagyon sok a játékmenetbeli hasonlóság, így aki már játszott azokkal, annak nem lesz nehéz az ismerkedés.

- **CD Link:** Kégaléria
- **Fejlesztő:** InXile Entertainment
- **Kiadó:** Ubi Soft
- **Megjelenés:** 2005. április 29.
- **Kategória:** Kaland
- **Honlap:** www.thebardstale-thegame.com



Nézzük azonban a különbségeket. A The Bard's Tale-ben nincs inventory, vagyis nem gyűjtögethetünk majd mindenféle elhullott fegyvereket és csecsebecséket, amiket találunk, azok azonnal átkonvertálódnak ezüstbe, a vagyont pedig a boltokban tudjuk elverni. Fegyverekből (fajtánként), páncélból, pajzsból is csak egy lehet nálunk, de ha találunk is újat, az minden bizonnyal jobb lesz, mint az addigi. Mivel a főhős személye adott (pedig lehet jobban járnánk, ha lecserélhetnénk a lökött srácot...), ezért a karaktergenerálás menete is másabb - nem választhatunk tehát fajt. A nehézségi szint az első, amire rábökhetünk, az Easy, Normal és Old School változatokban az az eltérés, hogy 8, 6 illetve 4 ponton fog állni minden tulajdonságunk induláskor (na meg a két nehezebb szinten arányosan kevesebb mentési pont lesz). Ha ezt szerencsésen belőttük, akkor kapunk további 12 pontot, amelyet már mi oszthatunk szét, saját kényünk-kedvünk szerint. A maximum érték mindenhol 20 lehet, illetve a szerencsénél 21, de ott a 13 kimarad a sorból. Tulajdonképpen 17 fölé nem érdemes egyiket sem felvinni, mert a kalandozásban találunk majd mindenféle tokeneket, melyek plusz pontokat adnak, és akadnak majd +3-as értékűek is. Nézzük át a tulajdonságokat:

Strength: Akkor van jelentősége, ha szeretnénk, hogy karakterünk a közelharcokban jeleskedjen, ilyenkor nagyobb sebzésre lesz képes.
Vitality: Minél nagyobb az értéke, annál kedvezőbb

lesz a Bárdunk erőnléti állapota, így nehezebb lesz őt legyőzni a csatákban.
Luck: A szerencse - mint tudjuk - forgandó, mégis, a kalandok során sok dologban dönt majd ennek a tulajdonságnak az értéke.
Dexterity: Ha a nagy hatótávolságú fegyvereket kedveljük, akkor ezt a pontot növeljük, így ezekkel az eszközökkel nagyobb sebzést tudunk elérni.
Charisma: Segítségével elcsábíthatjuk a csini boltos fiúkat. Na nem egészen, viszont tagadhatatlanul kedvezőbb árakat kapunk, ha fejlesztjük ezt az értéket.
Rhythm: A ritmus fejlesztésével tehetségesebb muzsikus lesz a hősünk, így az általa megidézett lények is ügyesebbek lesznek.

Ha megvagyunk, akkor választhatunk még egy listából, mégpedig hogy mely dolgokban legyen tehetségünk. Az itt felsorolt tulajdonságok egy-egy hasznos dolgot nyújtanak majd a kalandok során. Itt jegyezném meg, hogy az ellenfelek leöléséért ugye pontokat kapunk, amelyek egy bizonyos menynyiséget elérve szintlépést tesznek lehetővé (ilyenkor kapunk 2 pontot a képességeink továbbfejlesztésére is). Minden második szintlépésnél egy újabb Talentet választhatunk magunknak.

Az alapból választható Talentek:
Two-Handed Weapons: Lehetővé teszi a Bárdnak a kétkezes fegyverek használatát.
Dual Wield: Lehetővé teszi, hogy egyik kezünkben egy tőrrel, a másikban egy karddal küzdjünk.
Flail: Használhatunk buzogányt is ezentúl.
Shield Bash: Védekezés után automatikusan taszajtunk egyet a pajzzsal az ellenfeleken.
Shield Charge: Erőteljes támadás, melyet a kard használatakor érhetünk el. Az akció gomb hosszabb lenyomásával érhető el.
Power Shot: A nagy hatótávolságú fegyverek használatánál erősebb lövést eredményez, mely át is megy a célponton (további sebzést eredményezve másoknak is). Használata az akció gomb hosszabb lenyomásával érhető el.
Critical Strike: Bárdunknak lehetősége van Critical Hitet elérni, és ezáltal az ellenfeleknek további sebeket szerezni.
Treasure Hunter: Minden egyes kincs megtalálásánál extra ezüstök (+20%) ütik a markunkat.

A szintlépéskor bejövő további Talentek:
Dog Trainer (a kiskutya társasága szükséges): kedvenc ölebünk vérengző fenevaddá válik és támadja az ellent.
Improved Critical Strike (Critical Strike szükséges): a Critical Strike upgrade-elt változata.
Riposte (Dual Weild szükséges): támadás-védekezés után Dual Weild használatakor.
Heavy Parry (2-Handed szükséges): támadás-védekezés után 2-Handed használatakor.
Blade Bash (Dual Weild szükséges): Dual Wieldnél, az akciógomb hosszabb lenyomásával extra támadást eresztethetünk el.
Spinning Smash (2-Handed szükséges): kétkezes fegyver használatakor az akciógomb hosszabb lenyomásával extra támadást eresztethetünk el.
Whirlwind (Flail szükséges): Flail használatakor az akciógomb hosszabb lenyomásával extra támadást eresztethetünk el.
Arrow Storm (Power Shot szükséges): a Power Shot upgrade-elt változata.

Nézzük, mit érdemes még tudni. A fegyverek az ilyenkor szokásosak, vagyis vannak a közelharci

darabok (kard, balta, satöbbi) és a távolságiak (különféle íjak). Ezen túl azonban tudunk varázsolni is, vagyis bocsánat: zenélni, mellyel különféle lényeket idézhetünk meg (lásd a mellékletet). Ezek a bajtársak teszik a dolgukat maguktól is, de adhatunk nekik egyszerű utasításokat is, úgy mint: gyere ide, maradj, támadj, védekezz. A csaták után lassan begyógyulnak a sebek (azaz feljebb küszik az energiánk), ha van türelmünk várni. Ha meg nincs, akkor a templomokban történő adományozásokkal, avagy egy gyógyító erejű lény megidézésével gyorsabb eredményt érhetünk el. A kalandozások során többször is szóváltásra kerül a sor, és ilyenkor többször döntéshelyzetbe kerülünk, ugyanis lesznek olyan pontok, amikor befolyásolhatjuk a társalgás további alakulását. Ilyenkor két lehetőségünk van: kedvesek vagy utálatosak lehetünk. Természetesen minden esetben más megoldás a jó, nem lehet csak az egyikkel vagy másikkal végig boldogulni. Sőt előfordulhat olyan eset is, amikor mindkét esetnek van valami haszna, persze ezeket előre nem láthatjuk, úgyhogy próbálkozni kell.

Végezetül itt van még a World Map, melyet az egyes helyszínek közötti császkáláskor foguńk használni. Ilyenkor a fel-le kóricáló csapatokba akadva egy azonnali csata veszi kezdetét, mely remek alkalom képességeink fejlesztésére, valamint ezüstgyarapításra, viszont egy-egy rosszabb pillanatban rajta is veszthetünk, úgyhogy ha nem vagyunk biztosak a dolgunkban, akkor kerüljük ezeket. A Tokéneket már említettük, összesen 25-öt találhatunk majd a játék során, és +1 és +3 értékek között növelnek majd meg egy-egy tulajdonságunkat, azonban ezek nem összevonhatóak, több ugyanolyan darabnál a nagyobbik lesz érvényben. A kocsmákról is kell szólnunk, hiszen különféle finom italokat kaphatunk ezekben az egységekben. Kivételesen nem csak a poén kedvéért vedelhetünk, hanem egyes tulajdonságaink ilyenkor átmenetileg megnőhetnek. Vigyázzunk azonban ezekkel, mert más értékeink meg csökkenni fognak, nézzük meg tehát mindig, mit is gurítunk le, a mellékhatások ugyanis már az itallapon fel vannak tüntetve.

Végezetül álljon itt még egy rövid tipphalmaz, és ha nagyon elakadtok, akkor lapozzátok fel a PlayZone 2005/3-as számát, ahol a teljes végigjátszás található.

- az íj amúgy is hasznos fegyver, de ha okosan használjuk a „radar"-t, akkor a nagyobb csapatokat már úgy is megritkíthatjuk, mielőtt képre kerülnének
- a kezdő színhelyen, Houtonban felborogathatjuk a teheneket, ha 25-öt eldöntünk, akkor lesz majd egy, amelyik megtámad
- ha a csirkékre vadászunk, akkor egy idő után egy hatalmas példány jön elő, amelyet leküzdve némi ezüsthöz jutunk
- a pénzzel nagyon nem kell spórolnunk, főleg a vége felé lesz már rengeteg belőle, vásároljunk kedvünkre, de persze elszállni nem kell
- használjuk bátran a Calaigh és Herne varázslatokat, ám ezekhez kellenek azok a bizonyos Adderstone-ok, melyeket a bal alsó sarokban számol a játék, és ezek száma véges
- az extrákat úgy tudjuk kinyitni, hogy a papoknál adományozunk az összekuporgatott vagyonkánkból egy nagy (Large) adagot, minél többször tesszük, annál több dolog jön elő

Kellemes barangolást kívánok!

m_anger

Nótára fel!

A bárd 16 mágikus nótát tanulhat meg, melyek mindegyike egy-egy lényt idéz meg, akiknek később továbbfejlesztett formáját is elérhetjük. Nézzük meg, melyek ezek:

Mercenary
Egyszerű csávó, körbejár a baltájával, és mindenkit agyonüt. Szerencsére minket barátjaként tisztel.

Knight
Egy igazi tökös, bátor lovag, szintén közelharcban lesz hasznunkra.

Heroine
A hölgyike remek céllövő és halálos nyilaival lesz a segítségünkre.

Brute
Egy újabb nagydarab melák, viszont ő nem csak szemtől szembe jó, hanem távoli támadásra is képes (hajigál).

Elemental
Mivel tisztán tűzből áll, ezért jó tulajdonsága, hogy mindent és mindenkit felgyújt, ezáltal segítve exitálásukat.

Behemoth
Egy csontvázszerű lény, aki fejjel rohan... -... az ellenfélnek. A hatás (ki)robbanó.

Thunder Spider
Villámokkal operáló pókica. Könnyen sérül, de majd' minden ellenség ellen jó.

Knocker
Kis ember, ki nagy villámló botokkal jár, és ezek által nagy galibát bír okozni az ellenfelek köreiben.

Crone
Visongó öreg banya, de meggyógyítja a sérült csapattagokat.

Enchantress
Mágikus erőinek köszönhetően vissza tudja hozni az elhullott csapattagokat a holtukból, és lassíthatja az ellenfeleket.

Bodyguard
Jó testőrhöz méltóan magára vonja a távolról lődöző ellenségek figyelmét, és véd tőlük. Nem hasonlít Kevin Costnerre (igaz, mi sem Whitney Houstonra...).

Rogue
Ő a közelharci ellenfeleket csábítja, majd intézi el tőreivel. Nők és a bizalom? Hmm...

Trap Finder
Bolondos öreg fazon, aki előszeretettel ugrál bele a csapdákba - helyettünk. A titkos járatokat is megtalálja.

Health Stealer
A fantázia világ Robin Hoodja: elszívja az ellenfelek energiáját, és a szövetségeseinek adja.

Light Fairy
A sötét helyeken vesszük majd nagy hasznát, de a csatákban is. Nemcsak a szobákat világítja be ugyanis, hanem az ellenfeleket is elvakítja.

Common Rat / Vorpal Rat
Közönséges kis rágcsáló, mégis nélkülözhetetlen társ. Sokszor lesz a továbbjutás kulcsa.

Ide tartoznak még az Artifactok is, de ezek külön menüből érhetők el. A Caleigh-t rögtön a kaland kezdetén megkapjuk, a kocsma előtt. A másik hármat pedig a toronyőrök legyőzése után. Ezek megidézéséhez szükség van az Adderstone-okra, melyeket menet közben folyamatosan találunk. Mindnek három szintje van, íme:

Caleigh:
1: Gyógyítja a csapatot
2: Gyógyítja a csapatot és a Bárd sérüléseit 50%-kal csökkenti
3: Gyógyítja a csapatot és a Bárd sérthetetlen lesz

Lugh:
1: Pengék köröznek a Bárd körül
2: Körözö pengék és nyilak
3: Körözö pengék, nyilak és esetenként robbanó lövedékek

Herne:
1: Lefogja a közeli ellenfeleket
2: Nagyobb körben fogja le az ellenfeleket és a közelieket mérgezi is
3: Nagyobb körben fogja le és mérgezi az ellenfeleket, a közelieket meg is öli

Mannanan:
1: Tornádókat idéz
2: Tornádókat és villámokat idéz
3: Tornádókat, villámokat és tűzgolyókat idéz

SCRAPLAND

Sajnos általánosságban elmondható, hogy a játékfejlesztők manapság nem nagyon csipkedik magukat azért, hogy valami igazán egyedülállóval jöjjenek ki a nagyérdemű elé, sokkal inkább a bevált és bizony már halálra unt kliséket használják fel ezredszerre is. Persze üdítő kivételek mindig vannak, s bizony ez a cikk is egy ilyen, illetve ezen kategóriába nagyjából beférő alkotásról fog szólni: a Sraplandről. Szép grafika, vicces és szórakoztató (no meg rengeteg) dialógus, érdekes küldetések, s nagyfokú játékélmény jellemzi a Mercury Steam új játékát. Így aztán megérdemli, hogy egy kicsit bővebben is foglalkozzunk vele.

A Scrapland általánosságban a GTA-hoz hasonlít, ám mindez modern, sci-fi köntösbe gyúrva. Ugyanúgy él a város, ám emberek helyett robotok laknak az épületekben, kocsik helyett pedig űrhajókkal közlekednek a derék lakosok, akik számára egy ember feltűnése egyenlő lenne az Antikrisztus megszületésével. Ami azonban nincs a Vice City-ben, az a rengeteg dialógus, a csomó idióta, ám magával ragadó poén, s persze az a csomó robot, akikkel leállhatunk beszélni, segítséget kérhetünk, kihívhatjuk párbajra, vagy akár meg is támadhatjuk őket. Cimeria városában persze ez nem feltűnő, hisz kalandozásaink során rengeteg csetepatét vehetünk észre, akár valamely épületben – a rendőrségen például időnként ostromállapothoz hasonló helyzetek alakulnak ki – akár a légtérben. A külső nézetű játék tehát egyfajta kaland, akció és szimulátor keveréke, amellyel az ember hosszadalmasan el tud szórakozni.

Küldetéseink egyik központi helye a dokk lesz, ahol a megszerezett / megkapott / ellopott hajóterveket valósíthatjuk meg a gyakorlatban. Tervezés közben jó ha tudjuk, hogy űrjárművünk egyik kulcspontja bizony

a súly lesz, hiszen minél karcsúbb a kis drágaságunk, annál gyorsabban és jobban manőverezve versenyezhetünk, menekülhetünk, vagy éppen üldözhetünk. Éppen ezért az összerakásnál mindig birizgáljuk meg egy kicsit a kilók számát, de csak mértékkel, hogy a hajó hatékonysága ne csökkenjen túlzottan. Persze az igazán fontos tényező a fegyver, hiszen ha versenyzünk, le is lőhetjük az elénk tolakodókat, ha pedig valakinek a likvidálásáról van szó, akkor egyértelmű, hogy minél nagyobb tűzerővel rendelkezünk, annál simábban teljesíthetjük a küldetést.

Fegyverek terén hat különböző fajtára van kilátásunk, amelyek elég erősen eltérnek egymástól. Habár ez nem olyan nagy szám, amelytől hasra kéne esnünk, ám mindenki figyelmébe ajánlom, hogy minden fegyvertípust kétszer lehet upgrade-elni, tehát mindenki találhat magának megfelelőt. Nézzük a típusokat:

Vulcan Gun: mivel ezzel a fajtával rendelkezünk először, sejthetjük, hogy nem éppen acélos típusról van szó, s bizony minél hamarabb fejlesztjük, annál jobb. Alapesetben mindössze amolyan lézervetőről van szó, amely pontatlan és igen gyenge. Találatot bevinni gyakorlatilag csak közelről lehetséges, ilyenkor viszont rendesen lehet sorozni. Fejlesztett verziója már jóval használhatóbb darab, leginkább egy gépágyúra hasonlít, gyorsabb lövedékek, nagyobb sebzés jellemzi, s messziről is kielégítő mértékben lehet vele harcba szállni. Végső verziója pedig igazi közönségkedvenc lehet, hiszen követő lövedékekről van szó, amelyek igen szépen sebeznek.

Devastator Gun: Hatásos rendőr- és gengszteriró fegyver, amely igen egészséges pusztításra képes. Fejlesztett verziójának mindössze annyi előnye van, hogy nagyobb körzetet érint a robbanása. Végső upgrade-je pedig ennél is kevesebbet ad, a szóródása csökken valamelyest.

Tesla Gun: Jól használható fegyver, amely igen komoly sebzésre alkalmas. Sajnos sugarunk alapvetően elég pontatlan, ezért minél hamarabb ajánlott a fejlesztése. Első fokon ugyanis már jóval pontosabb, könnyen befogja a célt, s nehéz előle elmenekülni, második fejlesztése után válik viszont igazán halálossá, mivel ekkor már hajós legyen a talpán, aki egy-egy lövés elől el tud bújni, hiszen célzó rendszerünk ezzel eléri a maximális hatásfokot.

ATPC: A Tesla Gunhoz hasonlóan nincs szükség lőszerre, hiszen a fegyver a hajó energiáját használja, bizony elég nagyétkűen. Lézerünk ugyanakkor kellően hatásos tud lenni, főleg az első upgrade után, mikor is jelentősen megnövekszik tűzgyorsasága. Második nekifutásra viszont már nem kell túl komoly nyereségre számítani, mivel egy kicsit növekszik a sebzés, ám de nem túl számottevően.

Inferno gun: Robbanó rakétákat lő ki, amelyek talán a legjobban használható fajtába tartoznak. Természetesen nem az energiát fogyasztják, hanem nekünk kell gondoskodnunk utántöltésről. Habár fejlesztés nélkül is hathatós fegyver, ám utána sem kell félteni; első fokon jóval nagyobb robbanással lepi meg az ellen hajóját, második szinten pedig elérhetővé válik a Napalm minden kedves és pusztító tulajdonsága.

Swarm Gun: Az Inferno nagytestvére - ebből talán már kitalálható hatékonysága is. Maradjunk annyiban, hogy nem vé-

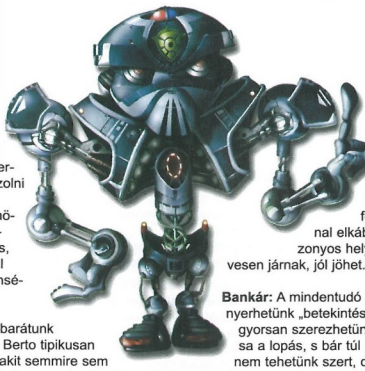
- **CD Link:** Kégaléria, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Enlight Software
- **Kiadó:** Deep Silver
- **Megjelenés:** 2005. március 18.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.scrapland.com

letlenül került végső fegyvernek; már alapjáraton is gyors, erős, levakarhatatlan. Ha azonban mégis találunk hozzá méltó ellen-

felet, akkor szükségesek az upgrade-ek. Első fokon rakétáink lesznek számottevően gyorsabbak, így aztán még a legfürgébb és legjobban manőverező hajókat is játszva beérik, második szinten pedig a követés lesz kissé felturbózva.

Ha már hajónk fejlesztésével megelégedtünk – legalábbis egy időre –, akkor jó, ha figyelembe vesszük, hogy sokszor kell személyesen megjelennünk valahol, vagy teljesítenünk valamit, s bizony ilyenkor jobb elkerülni a vérengzést. Ha például egy, a rendőrség által lezárt helyre érkezünk, akkor D-Tritusként úgyis kidobnak, vagy rosszabb esetben megtámadnak - ezért érdemes minél hamarabb valamely terminálra rácsatlakozni, s átváltozni.

Három rendőrtípussá vetkőzhetünk át; ha csak mászkálni és felderíteni van kedvünk, akkor ajánlott a fegyveres rendőr képét választani, hiszen általa jelentős fegyverzettel bírhatunk. Viszont ha olyan helyre kell bejutnunk, ahova csak rendőrök léphetnek be, akkor a fegyveres típus valamely okból nem megfelelő, úgyhogy nincs más mód, mint az átlagos, töpszli rendfenntartóvá vedleni. Sajnos átváltozásaink mindig rejtenek némi kockázatot magukban, mivel a figyelők mindenütt ott vannak, s ha egy ilyen látóterébe kerülünk, akkor igyekeznünk kell minél gyorsabban elhúzni a csíkot. Időnket egy kék csík jelzi, amely folyamatosan fogy, és ha elfogyott, átvált pirosra, ami után minden közelben levő hivatalos személy ránk fog vadászni. Éppen ezért ha lehet, mindig csak a célhoz legközelebb eső terminálnál törjük fel a Nagy Adatbázist, ezzel minimálisra csökkentve meghurcoltatásunk esélyét. Persze aki mindig vevő egy kis balhéra, arra ez nem vonatkozik. Most lássuk röviden a választható karakterek listáját:



D-Tritus: Az az mi, átlagos robot, aki egész gyors, s fegyverként át tud gázolni másokon; ha épp egymás mögött állnak, akkor többeken is, amivel azonnal megöli az ellenségét.

Berto: Lelkes barátunk és pártfogónk, Berto tipikusan az a személy, akit semmire sem lehet használni, fegyvere is ehhez mért: mindössze vakításra képes, igaz legalább minden közelünkben álló személyt. Ha menekülni kell, jól jöhet.

Betty: A csinos titkárnő, s szívünk első számú szerelme látszólag békés és jól nevelt kislány, ezt meghazudtolóan azonban ő rendelkezik a legerősebb fegyverrel. Támadásunkra energiát bocsájt szabadon, amely minden körülöttünk állót azonnal elpusztít, ez akár hét-nyolc robot is lehet egyszerre. Úgyhogy ha ölni kell, akkor ő legyen a favoritunk.

Sima rendőr: Kis vakarék, aki sajnos elég lassú, ezért nem túl kellemes dolog vele a figyelők tekintetét kikerülni. Egyetlen előnye, hogy mindenhova beengedik, a lezárt részekre is, így aztán sokszor leszünk kénytelenek testét felhasználni. Fegyvere nincs, viszont lehet vele pénzt követelni, s ha az alany megijed, akkor adakozni is fog valamennyit.

Tűzőgép: Kicsi és gyors, így pár olyan helyre is be tudunk jutni, ahova más nem férne be. Specialitása az ugrás, amellyel magas pontokra is eljuthatunk.

Nővér: Magától értetődik, hogy a robotoknak is szükségük van ápolásra, amit ökelme meg is tud adni, hiszen egy hatalmas kalapáccsal járja a várost, s ha specialitását használjuk, bárkit fejbecsap, aki azonnal elkábul – egy időre. Bizonyos helyzetekben, ahol kevesen járnak, jól jöhet.

Bankár: A mindentudó bankárok kasztjába nyerhetünk „betekintést", azaz könnyen és gyorsan szerezhetünk pénzt. Specialitása a lopás, s bár túl brutális haszonra nem tehetünk szert, de néha jól jön az extra zsebpénz.

Tanú: Tipikusan használhatatlan robot, akivel gyakorlatilag egy dolgot lehet csinálni, ám azt igen jópofán: másokat bajba keverni. Tüzelés helyett ugyanis az éppen közelében lévő személyt vádolja meg – persze valami kamu üggyel –, aki igencsak megjárja, ha rendőr is jár a közelben s meghall minket, hiszen ilyenkor vagy pénzt követel, vagy egyszerűen megtámadja a szerencsétlent.

Fegyveres rendőr: A város „csúcsragadozója", hatalmas, meglepően gyors, és igen nagy tűzerővel bír, ezen képességét sokszor kamatoztathatjuk is.

Polgármester: Milyen is a jó polgármester? Majd mi megmutatjuk, habár alanyunk a lassúság netovábbja, ám ha valaki túl közel ér hozzánk, egyszerűen használhatjuk specialitását, azaz beszédet mondunk, s erre persze minden jelenlevő robot gyorsan elalszik.

Püspökök: A bolygó irányítói kasztja; kezükben tartják a Nagy Adatbázist, s így minden robot életét. Nem sokszor kell őt használnunk, egyetlen előnye, hogy igen erős lézerfegyverrel rendelkezik.

Hírvivő: Szintén nem túl jól használható robot, aki ugyan gyors, ám egyetlen fegyvere a vakítás.

Hivatalnok: Ha mátrixos jelenetekre vágyunk, akkor tökéletes választás a hivatalnok arcát felvenni. Nem túl gyors, ám erre nincs is szükség, mivel „meghamisítja" az időt – persze csak a határidők miatt –, s míg mindenki belassulva kódorog, mi gyorsan elhúzhatunk biztonságosabb helyre.

Rendőrkapitány: A város védőszentje, akivel azonban túl sokat nem tudunk kezdeni, hiszen őt sem engedik be lezárt területre (vajon miért?), s egyetlen fegyvere a böfögés.. Azt hiszem jobb elfeledkezni róla.

Bankigazgató: No, ő ezzel szemben már igen hasznos robot, hiszen a közönséges bankároktól eltérően egyszerre több robottól is képes lopni, ezzel pedig egész kellemes pénzekre tehetünk szert, már ha meg nem unjuk.

Nos, most hogy a cikk végére értünk, nincs más hátra, mint elindítani a játékot, és meghódítani Chimeria városát. A Nagy Algoritmus legyen veletek!

Retee

Tippek-trükkök

- A játék elején több versenyt is meg kell nyernünk, hogy Rusty, illetve a többiek szóba álljanak velünk. Mivel eleinte még gyenge fegyverekkel, és aránylag lassú hajóval rendelkezünk, így a kezdésnél egyből turbóval érdemes indítani, mivel így kikerülünk az ellen célkeresztjéből, s kezdeti előnyre tehetünk szert.
- Bizonyos küldetésekben csak átváltozott alakban tudunk bejutni valahova, ám ha sikerrel vettük a feladatot, változzunk vissza D-Tritussá, tekintve, hogy megbízóink csak vele tárgyalnak.
- Ha a rendőrség üldöz, akkor figyeljük a piros csíkot, ha átváltozik kékké, s elkezd fogyni, az azt jelenti, hogy épp nem lát minket senki, s pár másodperc múlva már nem fognak üldözni.
- Csatározásaink során néha az erősebb fegyverek muníciója hamar kifogy, ilyenkor manőverezzünk egy kicsit, mivel jó pár helyen a levegőben lebeg némi utánpótlás.
- Likvidálásnál az ellen általában megpróbál körözni körülöttünk, ha pedig folyamatosan utána fordulunk, akkor helyzeti előnyre tesz szert. Tehát maradjunk inkább egy helyben és nyugodtan várjuk be, amíg előtűnik, a meglepetésen kívül pedig fogadjuk néhány rakétával.

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Sziasztok! Én laikusként elakadtam a fent nevezett játékban, és igazából nem tudom honnan kaphatnék segítséget. Egy teljes végigjátszás is érdekelne, de igazából ott van a baj, hogy a Nico nevű hölggyel nem tudok mit kezdeni a Vernon lakásában miután elüldöztem a gyilkost, pedig megvan a titkos széf is a padlóban és megvan az összes fellelhető tárgy is.

Segítségeteket előre is köszönöm. Kozma Csaba

Csabi!

Az alábbi idézet a PlayZone 2004/1-es számából származik, ahol a játék, PC-re is teljes mértékben alkalmazható végigjátszását találod!

„Menj vissza a konyhába. Az asztalon a telefon előtt állva két lehetőség: akcióval felhívhatod a szerkesztőséget, innen némi információ gyűjthetsz be Vernonról, illetve a „fül" ikont választva lehallgathatod az üzeneteket – a harmadik a lényeg, Beatrice, a barátnő várja a hackert a közeli parkban. Sétálj ki a konyhaajtón az erkélyre, mássz le a tűzlétrán, majd a következőn is. Az utcán zsebre vághatsz egy újságlapot, majd mássz át a graffitis falon. A kis kertben egy pad előtt paróka, tedd el, majd az inventoryt megnyitva vizsgáld meg – a gyilkos szőke volt! Mássz vissza a sikátorba, ki a főútra, majd jobbra a kék ruhás közlekedési rendőrnőhöz. Mutasd meg neki a töltényhüvelyt, erre barátságosabb lesz, kérdezd a szőke nőről, a fekete parókáról és Vernonról, majd lépj be a parkba. Hátul a padon megtalálod Beatrice-t, beszélj vele Vernonról – a lány elrohan. Indulj el vissza, ahonnan jöttél, de ne kanyarodj be a sikátorba, menj tovább, az első zebra utáni kis utcába fordulj be, itt egy sepregető mama, kérdezd a szőke nőről – egy sportautóba szállt. Az utcán mászkál egy gördeszkás srác, kérdezd az autóról, kiderül a típusa. Ezután jöhet a rendőrnő, a Jaguárt megemlítve megkapod annak rendszámát és egy újabb információt (színházi maszk volt a hátsó ülésen). Megérkezik a rendőrség, a felügyelő kihallgat. Nyomkodd végig az összes lehetőséget – de bármit is teszel, letartóztatnak."

Hajrá,

](redenc

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Jó napot!

Nos, a MoH: PA - Henderson Field - Dive Bombers résznél akadtam el. A feladat, a hangárok védelme lenne, ha jól értelmeztem, de bármit csinálok, mindig meghalok. Direkt figyeltem a játék közbeni szövegekre és mindig oda próbáltam célozni ahová mondta. Tényleg nem tudom, hogy mit tegyek, mert bárhogy próbálom, itt egyszerűen nem tudok továbblépni. Nincs valahol egy teljes végigjátszás?

A választ előre is köszönöm!
Tisztelettel: Hegedűs Zsolt

Zsolt Uram!

Már hogyne lenne! Lapunk 2004/6-os számából származik az alábbi idézet, ahol a játék teljes, minden missziót részletesen taglaló végigjátszása is megtalálható:

„Megérkeztünk a híres Guadalcanalra. Először egy frissen elfoglalt légibázist kell elérnünk, amihez egy kis falun keresztül juthatunk el, természetesen nem minden bonyodalom nélkül. A bázisra érve menekülnünk kell, mert a közelből egy jókora ágyú veszi azt tűz alá. Miután a teherautó, amin menekülünk bukfencezik egyet, gyalog közelítjük meg az ágyút.

Nekünk kell kifüstölnünk két géppuskafészket. Annyit kell tennünk, hogy elindulunk a dombon felfelé, és a sziklák mögött rejtőzünk el. Csak akkor fussunk tovább, ha hátulról felhangzik a „Covering!" kiáltás. Két nekifutásból fent is lehetünk a domb tetején, ahol hátba lőhetjük a géppuskák kezelőit.

Az árokban haladva megtaláljuk az ágyút, de rögtön a domb túloldalára kell sietnünk, mert hátulról japán ellentámadás közeleg. Használjuk a rögzített géppuskát, amíg tudjuk, majd szükség esetén fejezzük be a munkát közelharcban. Visszatérve az ágyúhoz már felrobbanthatjuk azt (ne lépjünk a lövedékek közelébe!). Kövessük a megadott irányt. Az első tűzharcban érdemes felmászni a jobb oldalon található tetőre, az egyik oldalán könnyen feljuthatunk. Innen jó a rálátás a környékre, és fedezéknek sem utolsó.

A folyón haladva eljutunk egy bunkerekkel védett dombig. Fel kell rohannunk, majd a túloldalon álló tankokat ki kell lőnünk a Howitzerrel. A légibázisért folytatott harc végén pattanjunk a légelhárító löveg „nyergébe", és védjük meg a szemben álló hangárokat.

A sok repülőgép szándékosan zavaró, de koncentráljunk a lényegre. A japánok hármas kötelékekben támadnak, vagy szemből alacsonyan, vagy jobbról, magasról ráfordulva a célra. Mivel időzített gránátokat lövünk ki, mindig a gépek elé célozzunk! Ha sikerült, maradjunk itt, mert le kell szedegetnünk az éppen érkező gépünket üldöző Zerokat."

- FREAK -

DOOM 3

Kérlek segítsetek! Már három hete piszmogok a Doom 3-mal. Az Alpha Labs-nél vagyok elakadva. Eljutok egy sötét reaktorfélébe, ahol a gépágyú van, legyűröm a zombikat, fölmászok egy létrán, ahonnan egy terembe jutok, ahol valamilyen bábok csüngenek a plafonról. Az ajtó zárva, visszafele meg nem találok más utat.
Légyszi segítsetek! Kösz: Geri

Kedves Gergő,
Az alábbi pályamegoldást a PC.Games 2004/9-10-es számából olloztuk ki. Reméljük segítségedre válik!

„Oldd fel a biztonsági zárat a számítógépnél, majd lépj át a következő hangárba. A folyosón balra indulva léphetsz tovább a következő szektorba, ahonnan jobbra egy működő szerkezetet láthatsz. Ide ugorj is be, és a szemközti teremből deaktiváld a lézersugár előtti zárt ajtót. A folyosóra befutva nyisd ki a szellőzőt, amibe kússz is be gyorsan, mielőtt megpörköl a kék sugár. Balra indulj tovább az újabb folyosón, majd át az ajtón, végül pedig fent a piros lépcső tetején jobbra kapcsold ki a gázszivárgást. Visszalépcsőzve a szemközti ajtó után immáron áthaladhatsz a korridoron, ahol balra egy raktár, míg a következő teremben egy apró kis közjáték vár. A lények megsemmisítése után irány a kirobbantott padló, itt ugyanis el tudsz kúszni a következő teremig. A halott őröknél ellavírozva a hátsó régióban találod az ajtót, majd utána kanyar jobbra, és mehetsz tovább a bomladozó hídon. A piros fal mellett lépcsőzz fel az emeletre, majd tovább a következő szintre, míg végül egészen a biztonsági szobáig nem jutsz. Az egyetlen ajtó balra nyílik, ahonnan lokalizáld be a sarokban található létrát. Innen feljutva és továbbhaladva hamarosan két tudósra is bukkanhatsz – a halottnál a keresett PDA rejtőzik. Ezzel zuhanj alá, és lépj be a zárt ajtón. A hangáron átfutva hamarosan a 20-as, 21-es, majd 22-es ajtón át a várva várt lifthez érkezel."

Bagó Péter

DUNGEON KEEPER

Sziasztok!
Nagyon örülök az új oldalnak, végre egy magyar nyelvű lap! Egy kéréssel fordulok hozzátok: keresném a Dungeon Keeper 1 végigjátszását. Elakadtam. A szitu: egy olyan pályán vagyok, valahol a játék közepén, ahol nekem alapban megvannak a szobáim, és 4 oldalról támadnak. A feladatom, hogy visszaverjem a támadást. Az első rohamot visszavertem, azt írta a prg. hogy várjam a végső rohamot. Ezt 2,5 napja várom, de nem jön. Már az egész pálya az enyém, még az impek is 10-es szinten vannak. Lehet, hogy valamit még kellene csinálnom?

Segítsetek ha tudtok! Előre is kösz: Péter

Szia,
Rémlik ez a pálya... Azt a tanácsot tudom neked adni, hogy kezdj el ásni. Valószínűleg valahol be van börtönözve jó néhány hős, akiket meg kell találnod, aztán ha kiszabadultak jöhet a fight. Szóval ásd végig az egész pályát, valahol biztos ott rejtőznek.

Retee

PLATOON

Most vásároltam meg a Platoon PC-t, és telepítés után a következőket írja ki: Protection error. Debugger detected. Please close it down and restart. Windows NT users: Please note that having the winice / softice service installed means that you are running a debugger. Mit jelent ez? A gépem: AMD2000+ proci, 256 RAM, Geforce4 MX440 128 MB, XP Professional operációsrendszer. Válaszukat előre is köszönöm. KISS

Üdvözletem,
A hibaüzenetet alapján a Platoon nem szereti, ha olyan programok vannak feltelepítve a gépre, amelyekkel turkálni lehet a kódban (ezek a debuggerek). Ilyen programok például a Softice / Winice, amelyekkel futás közben lehet elemezni egy program működését. Gondolom a fejlesztők nem szeretnék, ha valaki visszafejtené a programjukat. A megoldás ezeknek (vagy hasonló) a programoknak a leszedése - ha vannak a gépen. Ha nagyon nincs ötlet, akkor javaslom a fejlesztők megkérdezését - majd ők megmondják mire allergiás a programjuk. A lényeg: nem hardverhiba hanem szándékos védelem.

SzabFer

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Szevasztok a GTA: ViceCity-hez szeretnék kódokat kérni. Előre is köszi!
Tibcső

Szia Tibcső!

Először is: csalni nem szép dolog, másodszor meg úgy nincs benne semmi élvezet. Fél óra játékélmény és nem is fogsz emlékezni a játékra. Javaslom az önálló (felfedezős, bejárós, szerintem) játékot, esetleg ha valahol megakadsz, konkrét helyzetre való segítségkérést, és csak végső soron a kódokat. Persze ha az előzőeken már túl vagy, akkor (és csak akkor) tessék itt vannak a kódok (vannak benne elég viccesek is):

saját tulajdonságok:
- *aspirine* — gyógyulás
- *preciousprotection* — golyóálló mellény
- *thugstools* — fegyverek I.
- *professionaltools* — fegyverek II.
- *nuttertools* — fegyverek III.
- *youwonttakemealive* — körözöttségi szint feljebb
- *leavemealone* — körözöttségi szint lejjebb
- *chasestat* — 2 csillag fölött mutatja a népszerűséget (média)
- icanttakeitanymore — öngyilkolás

környezeti tulajdonságok:
- *comeflywithme* — repülő autó (úgy irányítható, mint a Dodo, de ilyenkor a helikopter irányíthatatlan)
- *seaways* — víziautó
- *lifeispassingmeby* — gyorsabban telik az idő
- *onspeed* — "gyorsított felvétel"
- *boooooring* — "lassított felvétel"
- *gripiseverything* — jobb vezetési tulajdonságok
- *bigbang* — összes autó felrobban (a közelben)
- *fightfightfight* — mindenki üti egymást
- *nobodylikesme* — mindenki megtámad
- *ourgodgivenrighttobeararms* — mindenkinek fegyvere van
- *hopingirl* — tapadnak rád a csirkék
- *chickswithguns* — bikinis csajok nagy... fegyverekkel
- *greenlight* — az összes (közlekedési) lámpa zöld
- *fannymagnet* — a többiek megtámadják, akire célzol

járművek:
- *panzer* — tank
- *thelastride* — Romero's Hearse
- *rockandrollcar* — Love Fist Limousine
- *travelinstyle* — Bloodring Banger
- *getherequickly* — Bloodring Banger (másik fazon)
- *gettheveryfastindeed* — gyors kocsi
- *gettheveryamazinglyfast* — nagyon gyors kocsi
- *rubbishcar* — kukásautó
- *betterthanwalking* — golfautó
- *ahairdresserscar* — minden autó rózsaszín
- *iwantitpaintedblack* — minden autó fekete
- *miamitraffic* — erős forgalom
- *loadsoflittlethings* — nagy kerekek
- *wheelsareallineed* — csak a kerekek láthatók
- *gettherefast* — minden autó gyorsabb

kinézet:
- *stilllikedressingup* — járókelő (több féle)
- *looklikelance* — Lance Vance
- *mysonisalawyer* — Ken Rosenberg
- *ilooklikehilary* — Hilary King
- *rockandrollman* — Jezz Torent (Love Fist)
- *weloveourdick* — Dick (Love Fist)
- *onearmedbandit* — Phil Cassaday
- *idonthavethemoneysonny* — Sonny Forelli
- *foxylittlething* — Mercedes
- *cheatshavebeencracked* — Ricardo Diaz
- *programmer* — gizda gyerek
- *deepfriedmarsbars* — dagadt disznó
- *certaindeath* — büdös bagós

időjárás:
- *apleasantday* — szép idő
- *alovelyday* — mégszebb idő
- *abitdrieg* — legszebb idő :-)
- *catsanddogs* — viharos idő
- *cantseeathing* — ködös idő

bídzsi

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) - **FRISSÍTETT!**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ DOOM 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
		☐ HALF-LIFE 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**
		☐ SIMS 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	117	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	198	Sim City 4	P	500 Ft
001	Adventure of Sherlock Hol.	P	600 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	118	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	199	Sim City: Rush Hour	P	400 Ft
002	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	035	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	200	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
003	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fable GU	X	600 Ft	090	Myth 3	P	400 Ft	178	SIMS biblia	P	800 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	037	Fallout Tactics	P	300 Ft	119	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	179	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	038	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	067	Neverwinter Nights[2részben]	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	153	Far Cry	P	600 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	193	Sniper TT	P	400 Ft
005	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	154	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incid. GU	P	600 Ft	215	Söldiner TT	P	300 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	176	Final Fantasy: Crystal Chron.	G	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	176	Forbidden Siren	2	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	181	Soldiers	P	600 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	225	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
126	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	265	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
239	Armies of Exigo	P	800 Ft	210	Galleon	X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	038	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	166	Splinter Cell: Pandora Tomorr.	P,2,X,G	600 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	075	Original War	P	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
252	Asterix & Obelix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	113	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	105	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
160	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	156	Perimeter	P	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Cam.[2részben]	P	500 Ft
135	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
016	Blitzkrieg	P	500 Ft	165	Harry Potter - Prisoners of A.	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	167	Harry Potter - Prisoners of A.	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszedok 2	P	600 Ft	186	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	227	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Str.	2	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	248	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
155	Broken Sword:The Sleeping D	P,2,X	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	180	Prince of Persia: Sands of T.	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Mac.	2,X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	201	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	111	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3:Morrowind	P,X	400 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	051	Icewind Dale [2 részben]	P	500 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butte	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
022	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate Cons.	2,X	600 Ft	146	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
176	Champions of Norrath	2	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	184	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
240	Chris Sawyer's LocomotionTT	P	300 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	205	The Suffering	P,2,X	600 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	172	James Bond 007:Everyt. or N	P,2,X,G	600 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	201	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	201	Joint Operations TT	P	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
135	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	197	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	224	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	116	Tomb Rax Driver 2 TT	P,X	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkn.	P,2	500 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	247	Leisure Suit Larry: M.C.L. GU	P, 2, X	400 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	250	Tony Hawk's Undergrou.2 TT	P, 2, X,	300 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	119	Van Helsing	2,X	600 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	211	Mashed	P,2,X	600 Ft	147	Secret Weapons Over Nor. TT	P,2,X	300 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	236	Warhammer 40 000:D.o.W. GU	P	600 Ft
026	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second En.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	250	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	254	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	264	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	125	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin S.	G	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	175	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	057	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	165	Mission Impossible: Oper. S.	2,X,G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
												127	Zanzarah	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

254	Half-Life 2	P	800 Ft
255	Axis & Allies TT	P	300 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
257	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
258	Halo 2	X	600 Ft
259	Jak 3	2	300 Ft
260	Killzone	2	600 Ft
261	Leisure Suit Larry:M.C.L. TT	P, 2, X	300 Ft
262	Medal of Honor: Pacific A.	P	600 Ft
263	Metal Slug Advance	A	200 Ft
264	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
265	Need for Speed Undergr. 2	2, X, G	600 Ft
266	Need for Speed: Underg. 2	P	600 Ft
267	Prince of Persia: Warrior W.	P,2,X,G	600 Ft
268	Ratchet & Clank: Up Your A.	2	300 Ft
269	Requiem of Hell	N	200 Ft
270	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
271	Rome: Total War	P	600 Ft
272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
273	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
274	The Legend of Zelda:Minish C	A	200 Ft
275	The Lord of the Rings: T.B.ME	P	600 Ft
276	The Moment of Silence	P	600 Ft
277	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
278	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
279	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2003/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/05 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/06 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

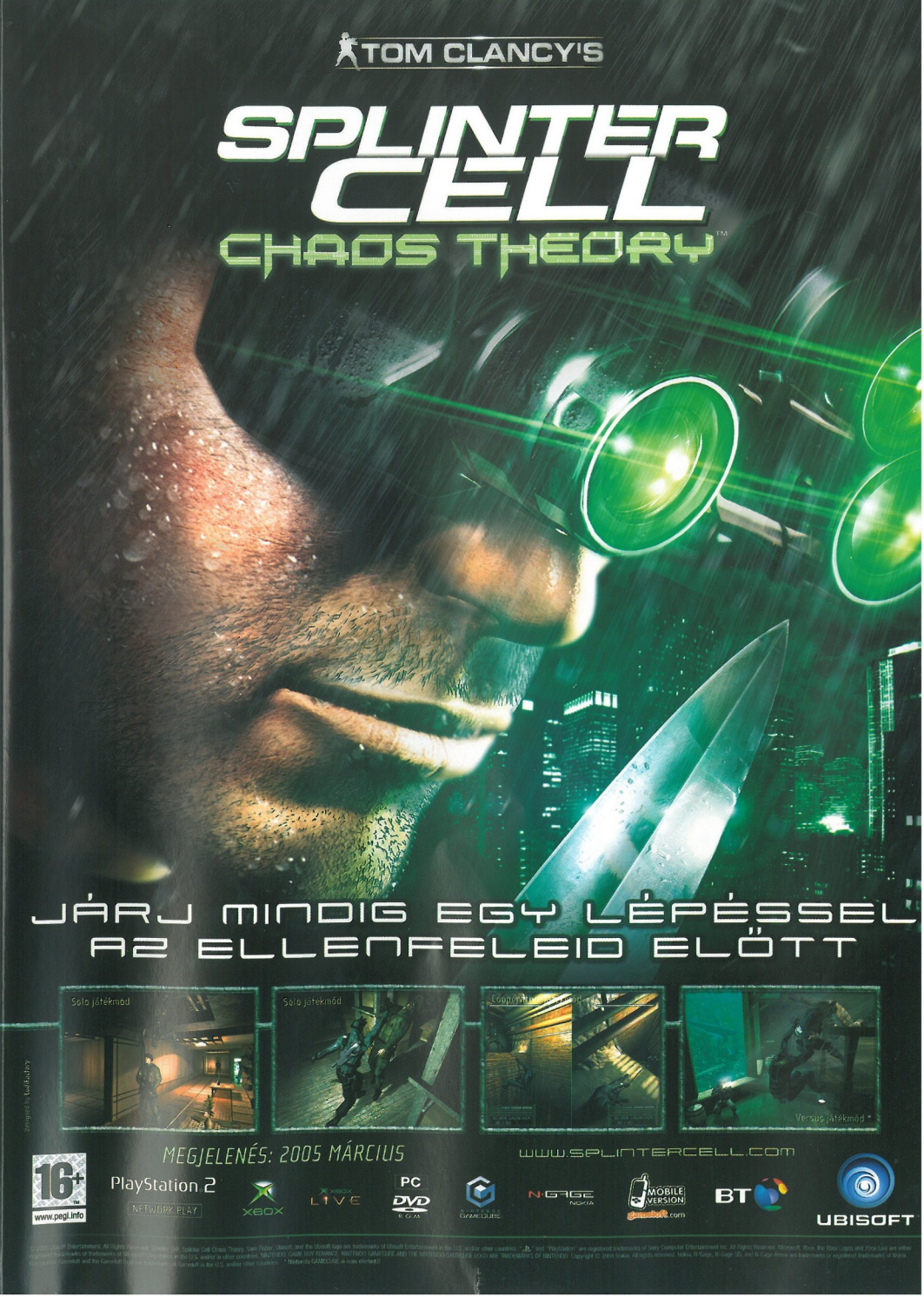
Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

IGY RENDELJ!

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214
A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™
JÁRJ MINDIG EGY LÉPÉSSEL
A2 ELLENFELEID ELŐTT
Solo játékmód
Solo játékmód
Versus játékmód *
MEGJELENÉS: 2005 MÁRCIUS
WWW.SPLINTERCELL.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
NETWORK PLAY
XBOX
XBOX LIVE
PC DVD ROM
GAMECUBE
N-GAGE NOKIA
MOBILE VERSION
gameloft.com
BT
UBISOFT
Designed by Ladbarbery

HA NEM KÖTELEZTED EL MAGAD A PC MELLETT...

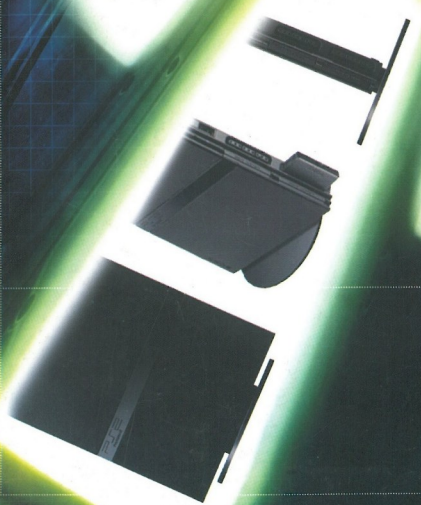
...ÉS ELEGED VAN MÁR A HIBAÜZENETEKBŐL...

JÁTÉKOK
[CSAK KONZOLRA]

KÉZI KONZOLOK
[WI-FI KAPCSOLATTAL]

...AKKOR PRÓBÁLD MEG EZEKET LEFAGYASZTANI!

ASZTALI KONZOLOK
[ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGGEL, EGÉR ÉS BILLENTYŰZET TÁMOGATÁSSAL]



24

Konzol Stúdió

WWW.KONZOLSTUDIO.HU
INFO@KONZOLSTUDIO.HU

1092 BUDAPEST, KINIZSI U. 21-25
TEL/FAX: 06-1-216-6626
MOBIL: 06-20/9-888-337

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-18; SZO: 9-13